

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平9-56924

(43)公開日 平成9年(1997)3月4日

(51) Int. Cl. <sup>6</sup>		識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	9/00	5 0 8		A 6 3 F 9/00	5 0 8 H
	3/06			3/06	B

審査請求 未請求 請求項の数 8 OL (全 11 頁)

(21)出願番号 特願平7-211829

(22)出願日 平成7年(1995)8月21日

(71)出願人 000138727

株式会社工二機器

栃木県小山市大字犬塚154-28

(72) 発明者 西川 郁朗

栃木県小山市大字犬塚154-28 株式会社  
ユニ機器内

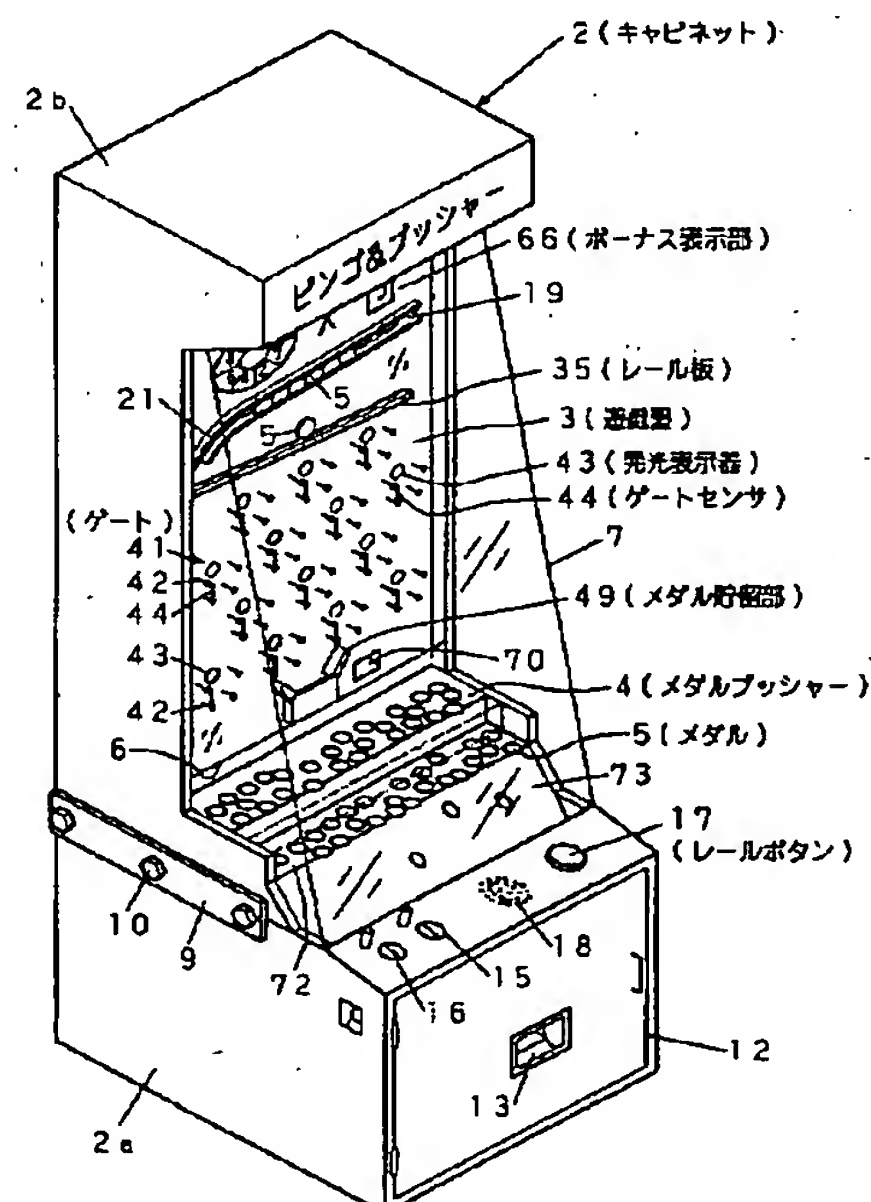
(74) 代理人 弁理士 小林 和憲

(54)【発明の名称】 メダルゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 ビンゴゲームとブッシャーゲームとが連動されてより興味が盛り上がるメダルゲーム機を提供する。

【解決手段】 上部に配置されたビンゴゲーム部は、メダルガイド20から投入されるメダル5をレールボタン17の押圧操作により任意の位置から流下させ、下方の指定された複数個のゲート41に通過させる。指定された全てのゲート41にメダル5を通過させると、ボーナス表示部66に表示された得点に応じた枚数のメダル5、及びメダル貯留部49に貯留されたメダル5が、ブッシャーゲーム部に向けて放出される。ビンゴゲーム部を通過したメダル5は、下部のブッシャーゲーム部に移動してブッシャーゲームに利用され、ブッシャーゲーム部で得られたメダル5は払出し口13に払い出される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊戯盤の上方から1枚ずつ流下されるメダルを、遊戯盤上に配列された複数のゲートのうちの指定されたゲートに通過させるビンゴゲーム部と、前記遊戯盤を流下してきたメダルが堆積されるフィールド面と、このフィールド面に沿って往復移動され、往動時に堆積されたメダルを落下溝に押し出して遊戯者に払い出すメダルブッシャーとを備えたブッシャーゲーム部とからなることを特徴とするメダルゲーム機。

【請求項2】 前記ビンゴゲーム部は、遊戯盤の上方で遊戯盤の幅方向の任意の位置からメダルを1枚ずつ流下させるメダル流下手段と、このメダル流下手段の下方に所定の配列パターンで配置され、流下してきたメダルが通過する複数のゲートと、これらのゲートにメダルが通過されたことを各々検知する複数のゲートセンサと、各々のゲートに対応して遊戯盤上に配置された複数の発光表示器と、これらの発光表示器のうちの一部を選択する複数種類の選択データを記憶させたメモリと、このメモリから読み出された選択データにしたがい一部の発光表示器を発光表示させるとともに、この一部の発光表示器のうちのメダルが通過したゲートに対応する発光表示器を他の発光表示器と区別できるように発光表示させる表示制御手段と、前記選択データで選ばれた発光表示器が、表示制御手段により区別発光表示されているか否かを識別してゲーム結果の成否を判定する判定手段と、前記遊戯盤の下方に設けられ流下してきたメダルの一部が貯留されるメダル貯留部とからなることを特徴とする請求項1記載のメダルゲーム機。

【請求項3】 前記ビンゴゲーム部は、選択データにしたがって発光表示された発光表示器に対応する複数のゲートを音声によりガイドする音声ガイド手段を備えていることを特徴とする請求項2記載のメダルゲーム機。

【請求項4】 前記メダル貯留部は、特定のゲートにメダルが通過したときに開放されて、遊戯盤上に、あるいは遊戯者に直接払い出すようにメダルを排出し、その後数枚のメダルが供給されて貯留されることを特徴とする請求項2記載のメダルゲーム機。

【請求項5】 前記メダル貯留部は、前面が透明な板で覆われて内部に貯留されたメダルが視認できることを特徴とする請求項4記載のメダルゲーム機。

【請求項6】 前記判定手段によりゲーム結果が成功と判定された時に、特典を与えるようにしたことを特徴とする請求項2記載のメダルゲーム機。

【請求項7】 前記特典は、ランダムに決められる数値と、前記メモリから読み出された選択データに対応して設定された数値との乗算から得られる得点により変化することを特徴とする請求項6記載のメダルゲーム機。

【請求項8】 前記特典は、得点に応じた数のメダルが、遊戯盤上に、あるいは遊戯者に直接払い出すように放出されることを特徴とする請求項7記載のメダルゲー

ム機。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はメダルゲーム機に関し、更に詳しくは、連続して2種類のゲームを楽しめるメダルゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】例えば5×5のマトリクス状に配された枠に遊戯者が数字をランダムに配し、籤形式で何個かの数字を選択していったときに、選択した数字が縦、横、斜めのいずれかの配列パターンで並んだときに勝ちとなるビンゴゲームが人気を呼んでいる。このビンゴゲームに類似したゲーム感覚をもったゲーム機として、アレンジボールゲーム機が知られている。

【0003】アレンジボールゲーム機の遊戯盤には、ボール補足用のポケットがマトリクス状に配列されており、遊戯盤下部の右サイドに設けられたボール発射器を遊戯者が操作してボールを1個ずつ発射してゲームが開始される。ボール発射器で遊戯盤上方に打ち出されたボールは、遊戯盤の傾斜にしたがって流下してくるが、その流下の途中でポケットに補足されたボールの並びパターンが縦、横、斜めになったときに勝ちゲームとなる。

【0004】また、メダルを使用するゲーム機として、コインフォールゲーム機とも称されるブッシャーゲーム機がゲーム内容が理解しやすいことから人気がある。このブッシャーゲーム機は、予め多数のメダルが堆積されたフィールド面上で板状のメダルブッシャーを一定のストロークで往復移動させる構成となっている。遊戯者は、メダルブッシャーが後退したタイミング見計らって手持ちのメダルをフィールド面の適宜の箇所に投入する。メダルの無い状態のフィールド面にメダルが置かれると、前進してきたメダルブッシャーがそのメダルを押し、押されたメダルが堆積されているメダルを押し。これにより、堆積具合によってメダルが落下溝に押し出され、遊戯者はその落下したメダルを獲得することができる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】上記のようなアレンジボールゲーム機やブッシャーゲーム機は、それぞれ気楽に楽しめるものであるが、ややゲームが単調になるという欠点がある。例えば、アレンジボールゲーム機の場合には、縦、横、斜めという配列以外にランダムな配列を行うようにしても、数度ゲームを行えばある程度の攻略方法が分かってしまう。そして、ゲームの難易度を調整する場合には、1ゲーム当たりのボールの個数を増減するか、あるいは障害釘を調節する程度の対応しかできない。

【0006】また、ブッシャーゲーム機にしてもゲーム内容に偶然性が少ないため、一度メダルを落下させられる箇所が見つかり連続してメダルを得ることができ、

これとは逆に、狙った箇所にメダルを投入できないとその時点でゲームが失敗してしまったことが分かり、興味が殺がれることがある。

【0007】本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、ビンゴゲームとブッシャーゲームとの機能を備え、これらが連動することにより、より興味が盛り上がるメダルゲーム機を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明は上記目的を達成するために、遊戯盤の上方から1枚ずつ流下されるメダルを、遊戯盤上に配列された複数のゲートのうちの指定されたゲートに通過させるビンゴゲーム部と、前記遊戯盤を流下してきたメダルが堆積されるフィールド面に沿って往復移動されるメダルブッシャーで、往動時に堆積されたメダルを落下溝に押し出して遊戯者に払い出すブッシャーゲーム部とからメダルゲーム機を構成したものである。これにより、ビンゴゲームが失敗してもブッシャーゲームに再度の期待が持て、より興味が盛り上がる。

【0009】ビンゴゲーム部は、メダル流下手段によりメダルを遊戯盤の幅方向の任意の位置から流下させ、指定された複数のゲートに通過させる。ゲートの指定は、各ゲートに対応して遊戯盤上に配置された発光表示器を、複数種類の選択データが記憶されたメモリから読み出された選択データにしたがって、表示制御手段が発光表示させることにより行われる。この発光表示された発光表示器に対応したゲートは、音声ガイド手段によりガイドされる。

【0010】メダルのゲート通過の判定は、各ゲートに対応して設けられたゲートセンサの検知によって行われる。メダルが通過されたゲートに対応する発光表示器は、表示制御手段により他の発光表示器と区別できるように発光表示される。ゲーム結果の成否は、判定手段によって、選択データにより選ばれた発光表示器が表示制御手段により区別発光表示されているか否かを識別することにより判定される。

【0011】各ゲートの間を流下したメダルはブッシャーゲーム部に移動し、その中の一部のメダルは遊戯盤の下方に配置されたメダル貯留部に貯留される。このメダル貯留部は、特定のゲートにメダルが通過された時に開放され、貯留していたメダルを遊戯盤上で、あるいは遊戯者に直接払い出すように排出する。また、メダルを放出した後のメダル貯留部には、数枚のメダル供給されて貯留される。更にメダル貯留部の前面は透明な板によって覆われており、内部に貯留されたメダルが視認できる。

【0012】更に、判定手段でゲーム結果が成功と判定された時には、特典が与えられる。この特典は、ランダムに決められる数値と、前記メモリから読み出された選択データに対応して設定された数値との乗算から得られる得点により変化され、例えば、得点に応じた数のメダ

ルを遊戯盤上に、あるいは遊戯者に直接払い出すように放出させる。

【0013】

【発明の実施の形態】本発明のメダルゲーム機の外観を示す図1において、キャビネット2の前面には垂直に配置された遊戯盤3からなるビンゴゲーム部が、その下方には、メダルブッシャー4からなるブッシャーゲーム部が設けられている。ビンゴゲーム部から流下してきたメダル5は、ブッシャーゲーム部で使用され、連続して2種類の異なるメダルゲームが楽しめる構成となっている。

【0014】遊戯盤3の前面には、メダル5が通過可能な間隔だけ離して透明なガラス板6が組み付けられている。このガラス板6とメダルブッシャー4の上面との間には、ビンゴゲーム部から流下してきたメダル5が支障なくブッシャーゲーム部に移動できるように、適当な間隔があげられている。また、キャビネット2の前面側には、各ゲーム部を覆うように透明なガラスあるいはプラスチックからなるカバー7が組み付けられている。

【0015】キャビネット2は、比較的厚めの鉄板で形成され床面に設置される基台2aと、木材やプラスチック等を用いて形成され基台2aの上部に組み付けられる上キャビネット2bとから構成されている。このように基台2aの重量を増加させることにより、キャビネット2に与えられる揺れや傾き等を少なくし、ブッシャーゲーム部での不正なメダル5の取得を防止している。基台2aと上キャビネット2bとは、両側面に設けられた鉄製のプレート9と数本のボルト10とによって結合されている。

【0016】基台2aの前面は、開閉自在とされた扉12とされており、メダル5の補給やメンテナンス時等に利用される。また、この扉12の中央部分には、ブッシャーゲーム部により押し出されたメダル5が遊戯者に払い出される払出し口13が設けられている。

【0017】基台2aの上面には、メダル挿入口15、コイン挿入口16、レールボタン17、スピーカー用開口18が設けられている。メダル挿入口15にメダル5が挿入されると、挿入枚数と同じ枚数のメダル5が遊戯盤3の上方に設けられたメダル装填穴19からメダルセット部の駆動によって放出される。

【0018】メダルセット部は、メダル装填穴19の裏側に連結されたホッパー装置からなり、適正な枚数のメダル5を同姿勢で遊戯盤3上に放出する。また、コイン挿入口16に、例えば100円硬貨等のコインが挿入された場合には、このコイン相当の枚数、例えば5枚のメダル5が同じくメダル装填穴19から放出される。本ゲーム機では、メダルでもコインでもゲームが行えるようになっている。

【0019】メダル装填穴19から放出されたメダル5は、数枚のメダル5が連なった状態でメダルガイド21にセットされる。このメダルガイド21を見ることによ

10

20

30

40

50



り、残りメダル枚数が分かるようになっている。メダルガイド21は、図2及び図3に示すように、メダル5の端縁を遊戯盤3とで挟み込んで移動自在に保持する一対の樋状のガイド部材22、23から構成されている。この樋状ガイド部材22、23は図中左方に向かって緩やかに傾斜されており、更にその先端が下方に向かって大きく湾曲されている。メダル装填穴19から放出されたメダル5は、メダルガイド21内を傾斜にしたがって転動し、先頭のメダル5がメダルガイド21内に設けられたメダル投入部20で抑えられることによって、メダルガイド21内にセットされる。

【0020】メダル投入部20は、所定時間毎、例えば3秒間隔毎にメダルガイド21からメダル5を1枚ずつ遊戯盤3上に投入するもので、メダル5に当接してメダルガイド21内で停止させる二股レバー25と、この二股レバー25を反時計方向に付勢するバネ26と、二股レバー25にブランジャー27が連結されたソレノイド28とから構成されている。

【0021】二股レバー25は、遊戯盤3に向かって2本の突出部25a、25bが一体に形成されており、軸29によって回動自在とされている。各突出部25a、25bは、遊戯盤3に形成された穴30a、30bに挿入されており、一方の突出部25aはバネ26の付勢によって遊戯盤3の前面に突出され、先頭のメダル5の端縁に当接してメダルガイド21内に停止させている。

【0022】ソレノイド28に通電がなされると、ブランジャー27がソレノイド28内に引き込まれ、連結された二股レバー25は、図中二点鎖線で示すように時計方向に回動される。これにより、一方の突出部25aが遊戯盤3の内部に引き込まれて先頭のメダル5の停止を解除し、他方の突出部25bは、遊戯盤3の前面に突出されて次のメダル5を停止させる。これにより、メダルガイド21内のメダル5は1枚ずつ遊戯盤3に投入される。なお、メダル5の投入はランダムな間隔で行われるようにしてもよい。

【0023】また、メダルガイド21内には、遊戯盤3に向けて投入されたメダル5を検知する投入メダルセンサ31が設けられている。この投入メダルセンサ31は、遊戯盤3の裏面に取り付けられた反射型光センサ32と、この反射型光センサ32の前面を覆う透明板33とからなり、メダル5通過時の光の反射量の差異によってメダル5の通過を検知する。この投入メダルセンサ31から発せられる検知信号は、投入メダルカウンタによってカウントされ、このカウント値がメダルガイド21内にセットされたメダル5の枚数に達するまで、メダル投入部20が作動が継続される。なお、投入メダルセンサ31としては、投光型光センサやマイクロスイッチを用いることもできる。

【0024】メダルガイド21から投入されたメダル5は、下方のレール板35上に流下される。レール板35

は、遊戯盤3の幅方向に沿い、しかも右側が低くなるように傾斜して設けられている。したがって、メダルガイド21から投入されたメダル5は、レール板35上を遊戯盤3の幅方向に沿って右側に向けて転動する。このレール板35は、基台2aの上面に設けられたレールボタン17を遊戯者が押圧操作したときに遊戯盤3内に引き込まれるようになっている。したがって、それまでレール板35に沿って転動していたメダル5は、その位置から遊戯盤3の下方に向かって落下する。これにより、遊戯者が遊戯盤3の幅方向の任意の位置からメダル5を流下させることができるメダル流下手段が構成される。

【0025】レール板35を遊戯盤3内に引き込むレール移動機構34は、図4に示すように、遊戯盤3に対して垂直な方向に摺動自在とされたレール板35の後端側に、一端が係合され他端が回動自在とされた駆動レバー36と、この駆動レバー36を時計方向に向けて付勢するバネ37と、駆動レバー36にブランジャー38が連結されたソレノイド39とから構成されている。

【0026】レールボタン17が押圧操作されると、ソレノイド39が通電されてブランジャー38がソレノイド39内に引き込まれる。これにより、駆動レバー36はバネ37の付勢に抗して反時計方向に回動され、駆動レバー36の一端がレール板35を遊戯盤3内に引き込む。レールボタン17の押圧操作を解除すると、ソレノイド39への通電が停止されて、駆動レバー36はバネ37の付勢によって時計方向に回動される。これにより、レール板35は再び遊戯盤3の上に突出される。

【0027】レール板35の下方には、レール板35から流下してきたメダル5が通過される複数のゲート41が千鳥状に配列されている。各ゲート41は、メダル5の外径以上の間隔で配置された4本の障害釘42により構成されており、上方の2本の障害釘42はメダル5が入りやすいように間隔が広げられている。これらの障害釘42の間には、メダル5を通過させるべきゲート41であるのか、あるいはメダル5が通過されたゲート41であるのかが区別して表現される発光表示器43と、メダル5の通過を検知するゲートセンサ44とが設けられている。なお、各ゲート41には上部左方から番号が割り振られている。

【0028】発光表示器43は、図5に示すように発光ダイオード45と、この発光ダイオード45を覆うように前面側に設けられた透明板46とから構成されている。この発光ダイオード45は、表示制御手段である表示用ICによって制御され、点滅発光によってメダル5を通過させるべきゲート41であることを表現し、連続発光によってメダル5が通過されたことを表現する。なお、未通過の場合に連続発光とし、通過済み時に点滅発光させてもよい。

【0029】ゲートセンサ44は、マイクロスイッチ47から構成されている。このマイクロスイッチ47の可

動接片47aは、遊戯盤3の前面に突出されており、ゲート41通過時にこの可動接片47aをメダル5が押圧することによって、マイクロスイッチ47がオンされる。なお、マイクロスイッチ47の代わりに、投光型あるいは反射型光センサを用いることもできる。

【0030】ビンゴゲーム部において、メダル5を通過させるように指定されるゲート41の数は、図6(A)～(D)に示すように、例えば3個から6個となっている。このゲート41の指定パターンは、予めメモリ内に複数種類の選択データが記憶されており、このメモリ内からランダムに読み出された選択データにしたがって各ゲート41に対応した発光表示器43が発光表示される。この指定パターンの更新は、指定された全てのゲート41にメダル5を通過させ得たときに行われる。なお、メモリから選択データを読み出す以外に、毎回ランダムに指示パターンを決定するようにしてもよい。

【0031】遊戯盤3上には、各ゲート41を構成する障害釘42の他に、複数本の障害釘が立設されてメダル5の挙動に変化を与えるようになっているが、図面の煩雑化を防ぐために図示は省略している。また、上記のように千鳥状以外に、マトリクス状にゲート41を配置してもよい。

【0032】ゲームの開始時には、前述の基台2a上面に形成されたスピーカー用開口18の裏側に組み付けられたスピーカーから、例えば「2番、5番、6番のゲートを狙って下さい」と、メダル5が未通過のゲート番号を知らせる音声ガイドがアナウンスされる。この音声は、「1番」、「2番」、「3番」等の番号の音声と、「のゲートを狙って下さい」という音声とをメモリ内に記憶させておき、メダル未通過の発光表示を行っている発光表示器43に対応してこれらを読み出すようになっている。

【0033】遊戯盤3の最下方には、各ゲート41の間を流下してきたメダル5の一部が貯留されるメダル貯留部49が設けられている。このメダル貯留部49は、図7に示すように、箱形状のものであり、その上部にはメダル5が流入される受入れ口51が、下部には貯留したメダル5を排出する排出口52が設けられている。受入れ口51には、ゲーム中に開閉動作を繰り返す一対の羽根部材53、54が設けられており、流下するタイミングによってメダル5を受け入れたり、あるいは退けたりするようになっている。また、メダル貯留部49の前面側には、透明な板50が組み付けられており、内部に貯留されたメダル5が視認できるようになっている。これにより、遊戯者に更なる興味を起こさせることができる。

【0034】羽根部材53、54の開閉機構75は、図8に背面側から見た状態を示すように、羽根部材53、54の回動軸53a、54aの外周に立設されたピン53b、54bと、このピン53b、54bを上下で挟み

込むスリット55a、55bが形成された連動レバー55と、この連動レバー55を上下に往復移動させる駆動レバー56と、この駆動レバー56を回転させる図示しないモータとから構成されている。

【0035】連動レバー55には、中央部に水平なスリット57が設けられ、このスリット57の両側に垂直なスリット58a、58bが設けられている。水平なスリット57には、駆動レバー56に設けられたピン56aが挿入され、垂直なスリット58a、58bには、例えば遊戯盤3の裏面に設けられたガイドピン59a、59bが挿入される。そして、モータにより駆動レバー56が回転されると、駆動レバー56のピン56aによって水平方向のスリット57が押圧され、ガイドピン59a、59bに沿って連動レバー55が上下方向で往復移動される。この往復移動により、羽根部材53、54のピン53b、54bは両サイドのスリット55a、55b内で回動と摺動とが繰り返され、図中実線で示す位置と二点鎖線で示す位置との間で往復揺動される。

【0036】また、メダル貯留部49の下部には、排出口52を塞いでメダル5の落下を防ぐ排出扉61が設けられている。この排出扉61を開閉する機構76を図9に示す。排出扉61は断面がL字形とされており、遊戯盤3に対して回動自在に組み付けられている。排出扉61の一方の面61aは排出口52を塞ぎ、他方の面61bの裏側にはリンクレバー62を介してソレノイド63のプランジャー64が連結されている。プランジャー54には、下方に向けて付勢するバネ（図示せず）が組み付けられている。

【0037】ソレノイド63が通電されると、プランジャー64はソレノイド63内に引き込まれ、排出扉61の一方の面61aが排出口52に対して傾けられる。これにより、メダル貯留部49内のメダル5が下方のブッシャーゲーム部に向けて排出される。ソレノイド63への通電が停止されると、プランジャー64はバネの付勢によってソレノイド63から引き出され、排出扉61によって再びメダル貯留部49の排出口52が塞がれる。

【0038】上記メダル貯留部49は、ある特定のゲート41、例えば図6に示す9番のゲート41にメダル5が通過されたときに排出扉61を開放して、貯留されていたメダル5をメダルブッシャー4に向けて排出する。このようにメダル5を排出したメダル貯留部49内には、遊戯盤3に設けられた開口48から数枚のメダル5、例えば10枚程度が供給される。これは、メダル貯留部49にある程度の枚数のメダル5が溜まる前に、特定のゲート41にメダル5が通過された場合を考慮したものである。

【0039】遊戯盤3の最上方には、ビンゴゲーム部でのゲーム成功により与えられる特典を表示するボーナス表示部66が設けられている。このボーナス表示部66は、図10に示すように、楕円形の表示範囲の内部が複

数個の枠67に区切られ、各枠67内に「1」、「2」等の数字が記されたルーレット部68と、このルーレット部68に対する倍率を表示する倍率表示部69とから構成されている。ボーナス表示部66は、透明や半透明なプラスチック板等で形成されており、ルーレット部68の各枠67の裏側にはそれぞれランプが、倍数表示部69には数字を表現するのに必要な数の発光ダイオードが配置されている。

【0040】ビンゴゲーム部で得られる特典は、ルーレット部68の数値と倍率表示部69の数値とを乗算した数のメダル5がメダル貯留部49の側方に設けられたメダル放出口70から放出される。このメダル放出口70の奥には、適正な枚数のメダル5を同姿勢で送り出すホッパー装置からメダル放出部が設けられている。なお、このメダル放出部は、メダル貯留部49にメダル5を供給する際にも用いられ、開口48とメダル放出口70との間で適宜通路が切り換えられる。

【0041】ルーレット部68は、指定された全てのゲート41にメダル5を通過させた際にランダムに一つの枠67に対応するランプが選択されて点灯される。そして、そのランプが点灯された枠67の数値が基準の得点となる。倍数表示部69に表示される数値は、指定パターンのゲート41の数に対応して予め決められている。例えば本実施形態では、指定されたゲート41が3個の時に「1」、4個の時に「2」、5個の時に「3」、6個の時に「4」と表示し、指定されたゲート41の難易度に応じて倍率が上昇して、遊戯者により興趣を起こせるようになっている。

【0042】また、ビンゴゲーム部は、例えば一人の遊戯者が指定された5個のゲート41のうちの3個のゲート41にメダル5を通過させた状態でゲーム終了しても、その状態を継続して保持するようになっている。そのため、別の遊戯者が前の遊戯者の後を引き継いで残りの2個のゲート41にメダル5を通過させて、ゲームを成功させることができる。これにより、その時々の遊戯盤3上の状況によって、遊戯者に有利な気持ちを起こさせて興趣を盛り上げることができる。メダル貯留部49に貯留されているメダル5は、特定のゲート41にメダル5が通過されるまで蓄え続けられる。

【0043】ビンゴゲーム部の遊戯盤3上を流下してメダル貯留部49に入らなかったメダル5は、ブッシャーゲーム部のメダルブッシャー4上に落下する。メダルブッシャー4は、従来のブッシャーゲーム機と同様に、モータの正逆回転や、カムやクランク機構等によってゲーム機の奥行き方向で往復移動される。

【0044】メダルブッシャー4上に載置されたメダル5は、メダルブッシャー4の後方向への移動によって遊戯盤3の最下端面に当接し、メダル5同士の押し合いによりフィールド面72上に落下する。フィールド面72上に落下したメダル5は、メダルブッシャー4の前進移

動によって押圧され、この時にフィールド面72の他のメダル5を押圧する。フィールド面72の端部に位置していたメダル5は、この押圧によりフィールド面72から落ち、フィールド面72に連設された斜面73を滑り落ちて基台2aの前面に設けられた払出し口13に払い出される。この払い出されたメダル5を使用して、遊戯者はゲームを続けることができる。

【0045】以下、図11及び図12を参照して、上記メダルゲーム機の電氣的構成と作用とについて説明する。なお、本作用は、別の遊戯者が途中までゲームを行った状態を引き継いだものと設定し、ゲーム機は、図6(C)に示すように、10、14番のゲート41がメダル5を通過させるべきゲート41として点滅発光されており、2、8、11番のゲート41がメダル5が通過されて連続発光されている状態とする。また、ボーナス表示部66は、図10に示すように、ルーレット部68で選択されている数値は、別の遊戯者がゲームを成功させた時に表示された数値「3」がそのまま表示されており、倍率表示部69には、指示されたゲート41が5個のときの数値「3」が表示されている。

【0046】CPU78は、メダルゲーム機全体の作動シーケンスを制御するために用いられており、以下に説明する各種の入力信号、操作信号を受け、ROM79に記憶させたゲームプログラムにしたがって適宜の処理を行う。また、ゲームプログラムの実行過程で得られるデータ、フラグ等はRAM80に適宜に書き込まれ、読み出される。EEPROM81には、メダル5の投入間隔、ゲート41の指示パターンの選択データ、ボーナス倍率、ゲームプログラムを実行するうえで基準となるデータが書き込まれている。EEPROM81に書き込まれる基準データは、このゲーム機の出荷時、あるいは遊戯場における営業成績を考慮して適宜に書き換えることができる。

【0047】メダルブッシャー駆動機構86は、メダルブッシャー4を往復移動させる機構であり、CPU78に制御されてゲームが開始されていない間もデモンストレーション的にメダルブッシャー4を往復移動させている。コインセンサ83及びメダルセンサ84は、コイン挿入口16、メダル挿入口15に適正なコイン、メダル5が投入されたことを検知したときに、CPU78にゲームスタート信号を入力する。

【0048】CPU78にゲームスタート信号が入力されると、ホッパー装置から構成されたメダルセット部85は、メダル挿入口15に挿入されたのと同枚数、あるいはコイン挿入口16に挿入されたコイン相当の枚数のメダル5、例えば5枚をメダル装填口19からメダルガイド21に装填する。メダルガイド21に装填されたメダル5は、メダルガイド21内を遊戯盤3の左方に向けて転動し、メダル投入部20により停止される。また、メダルガイド21に装填されたメダル5の枚数は、RA



M80に書き込まれる。

【0049】更にCPU78は、ゲームスタート信号に応じて貯留部受入れ口開閉機構75を作動させる。貯留部受入れ口開閉機構75では、駆動レバー56がモータで回転されることにより連動レバー55が上下方向で往復移動され、これに応じて羽根部材53、54がメダル貯留部49の受入れ口51を閉じる位置と開放する位置との間で揺動される。

【0050】メダルガイド21にメダル5がセットされると、音声ガイド部87はスピーカー用開口18から、  
「10番、14番のゲートを狙って下さい」という音声ガイドをアナウンスする。このアナウンス後に、メダル投入部20が3秒間隔で5枚のメダル5を投入する。メダル投入部20では、3秒ごとにソレノイド28が通電されて二股レバー25を回動させ、1枚ずつメダル5をメダルガイド21の先端部に向けて転動させる。

【0051】投入されたメダル5は、投入メダルセンサ31によって検知される。この検知信号は投入メダルカウンタ89でカウントされ、CPU78はRAM80に書き込まれたメダル5のセット枚数と比較する。そして、セットされたメダル5の枚数と投入されたメダル5の枚数とが同じになるまで、メダル投入部20は継続して作動される。メダルガイド21を転動したメダル5は、下方に配置されたレール板35上に落下し、レール板35上を遊戯盤3の右方に向けて転動する。

【0052】レールボタンセンサ90は、レールボタン17の操作を検知するためのもので、レールボタン17が押圧操作されるとその検知信号をCPU78に入力する。CPU78は、レール移動機構34のソレノイド39に通電させてレール板35を遊戯盤3の内部に引き込む。これにより、レール板35上のメダル5は遊戯盤3の任意の位置で下方のゲート41に向けて流下される。

【0053】ゲートセンサ群91は、各ゲート41に設けられた14個のゲートセンサ44からなり、各々の位置ごとにCPU78に検知信号が入力され、CPU78はどの位置のゲート41にメダル5が通過したかを判別するとともに、メダル5が通過したゲート41をRAM80に書き込む。本作用では、すでにRAM80に2、8、11番のゲート41にメダル5が通過したことが書き込まれている。

【0054】発光表示器群93は、各ゲート41に設けられた14個の発光表示器43からなり、表示制御手段である表示用IC94によって制御される。表示用IC94は、CPU78がEEPROM81から読み出した選択データにしたがって、各発光表示器43を各々個別に駆動する。本作用では、2、8、11番のゲート41に対応する発光表示器43を連続発光させており、10、14番のゲート41に対応する発光表示機43を点滅発光させている。

【0055】投入されたメダル5のうちの1枚が10番

のゲート41を通過すると、この通過時にメダル5はゲートセンサ44を構成するマイクロスイッチ47の可動接片47を押圧して、マイクロスイッチ47をオンさせる。これにより発生する検知信号はCPU78に入力され、CPU78は10番のゲート41にメダル5が通過したことをRAM80に書き込む。

【0056】また、CPU78は、指定したゲート41にメダル5が通過された際に、RAM80に書き込まれている通過済みゲートのデータと、EEPROM81に記憶されている選択データとを比較し、ビンゴゲーム部のゲームの成否の判定を行う判定手段ともなっている。この場合、14番のゲート41にメダル5が通過されていないため、ゲームは成功していないと判定される。表示用IC94は、10番のゲート41に対応する発光表示機43を連続発光に切り換える。

【0057】各ゲート41の間を通過したメダル5は、メダルブッシャー4上、あるいはメダル貯留部49に向けて流下する。メダル5が遊戯盤3の中央部付近を流下し、メダル貯留部49の羽根部材53、54が開放されている状態のときには、メダル5は受入れ口51からメダル貯留部49内に入り込み貯留される。それ以外のメダル5は、メダルブッシャー4上に落下する。

【0058】メダルブッシャー4上に載置されたメダル5は、メダルブッシャー駆動機構86に駆動されたメダルブッシャー4の後方向への移動によって遊戯盤3の最下端面に当接し、メダル5同士の押し合いによりフィールド面72上に落下する。フィールド面72上に落下したメダル5は、メダルブッシャー4の前進移動によって押圧され、この時にフィールド面72の他のメダル5を押圧する。フィールド面72の端部に位置していたメダル5は、この押圧によりフィールド面72から落ち、フィールド面72に連設された斜面73を滑り落ちて基台2aの前面に設けられた払出し口13に払い出される。この払い出されたメダル5を使用して、遊戯者はゲームを続けることができる。

【0059】また、流下したメダル5の一枚が9番のゲート41を通過すると、このゲート41に対応するゲートセンサ44の検知信号がCPU78に入力される。CPU78はこの検知信号を受けて、貯留部排出口開閉機構76のソレノイド63に通電を行う。これにより、排出扉61が開放されてメダル貯留部49に貯留されていた数枚のメダル5がブッシャーゲーム部に向けて放出される。

【0060】貯留していたメダル5が放出されたメダル貯留部49には、ホッパー装置からなるメダル放出部97の通路が切り換えられて、10枚程度のメダル5が供給される。これにより、続けて9番のゲート41にメダル5が通過してもメダル放出が可能となる。

【0061】投入されたメダル5が14番のゲート41を通過すると、対応するゲートセンサ44は検知信号を

10

20

30

40

50

再びCPU78に入力する。CPU78では、14番のゲート41にメダル5が通過したことをRAM80に書き込むとともに、このRAM80のデータとEEPROM81の選択データとを比較する。この場合、指定されたゲート41の全てにメダル5が通過されたので、ゲーム結果は成功と判定される。

【0062】ビンゴゲーム部でのゲームが成功すると、CPU78は、乱数発生器96を作動させ、得られた乱数に応じてルーレット部68の数値を更新する。この数値が例えば「5」の場合、倍率表示部69の数値「3」との乗算で得られる15枚のメダル5が、ホッパー装置からなるメダル放出部97の作動によりメダル放出口70から放出される。放出されたメダル5はメダルブッシャー4上に落下し、ブッシャーゲームに用いられる。これらメダル貯留部49から放出されたメダル5や、メダル放出口70から放出されたメダル5によりブッシャーゲーム部は有利になり、遊戯者はメダル5の配置によっては多量のメダル5を得ることができる。

【0063】CPU78は、ビンゴゲーム部でのゲーム成功に応じて、RAM80をクリアするとともにEEPROM81から新たな選択データを読み込む。表示用IC94では、指定されたゲート41に対応する発光表示器43を点滅発光させる。また、ボーナス表示部66の倍率表示部69では、指定されたゲート41の数に応じた数値が表示される。

【0064】なお、メダル貯留部から放出されたメダルとメダル放出口から放出されたメダルとはメダルブッシャーに向けて放出するようにしたが、払出し口等から直接遊戯者に払い出してもよい。また、景品はメダル以外のものを用いることもできる。音声ガイドは、メダルがセットされた時以外に、指定されたゲートにメダルが通過したときに、残りのゲートをガイドするようにしてもよい。また、指定された全てのゲートにメダルを通過させられた時に、ゲームが成功したことをアナウンスしてもよい。

【0065】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のメダルゲーム機によれば、メダルを指定されたゲートに通過させるビンゴゲーム部と、このビンゴゲーム部から流下したメダルを使用するブッシャーゲームとから構成したので、連続して異なるメダルゲームを楽しむことができ、特にビンゴゲーム部で失敗してもブッシャーゲーム部に期待が抱けるという興趣の高いメダルゲーム機を提供することができる。

【0066】また、ビンゴゲーム部は、メダル流下手段によりメダルを遊戯盤の任意の位置に流下させることにより、様々パターンで指定された複数のゲートに通過させてゲームを競うので、縦、横、斜め等の単純なパターンのゲートにメダルを通過させる場合よりも興趣の高いゲームとなっている。更に、指定されたゲートは、この

ゲートに対応する発光表示器がメモリから読み出された選択データによって発光表示されるので、どのゲートを狙うべきかが遊戯者にも分かりやすく、ゲーム内容の把握もしやすい。更に、指定されたゲートを音声によってもガイドするようにしたので、より狙うべきゲートが分かりやすくなる。

【0067】更に、遊戯盤の下方には、流下してきたメダルの一部が流入されるメダル貯留部が設けられている。このメダル貯留部は特定のゲートにメダルが通過されたときに開放されるので、遊戯者は上記ビンゴゲームとは別にこの特定のゲートを狙う楽しみも得られる。また、メダル貯留部の前面は透明な板によって覆われているので、内部に貯留されたメダルを視認することができ、より遊戯者の興趣を盛り上げることができる。

【0068】また、ビンゴゲーム部でのゲーム成功により得られる特典は、ランダムに決められる数値と、メモリから読み出された選択データに対応して設定された数値との乗算から得られる得点により変化し、この得点に応じた数のメダルが、遊戯盤上に、あるいは遊戯者に直接払い出すように放出されるようにしたので、より興趣が盛り上がるものとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を用いたメダルゲーム機の外觀図である。

【図2】遊戯盤のメダルガイドを示す正面図である。

【図3】メダルガイド部分の遊戯盤の要部断面図である。

【図4】レール板部分の遊戯盤の要部断面図である。

【図5】ゲート部分の遊戯盤の要部断面図である。

【図6】ゲートの指定パターンの例を示す遊戯盤の正面図である。

【図7】メダル貯留部の正面図である。

【図8】メダル貯留部の羽根部材の開閉駆動機構を示す背面図である。

【図9】メダル貯留部部分の遊戯盤の要部断面図である。

【図10】ボーナス表示部の正面図である。

【図11】メダルゲーム機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図12】メダルゲーム機のゲームの流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

2 キャビネット

3 遊戯盤

4 メダルブッシャー

5 メダル

17 レールボタン

18 スピーカー用開口

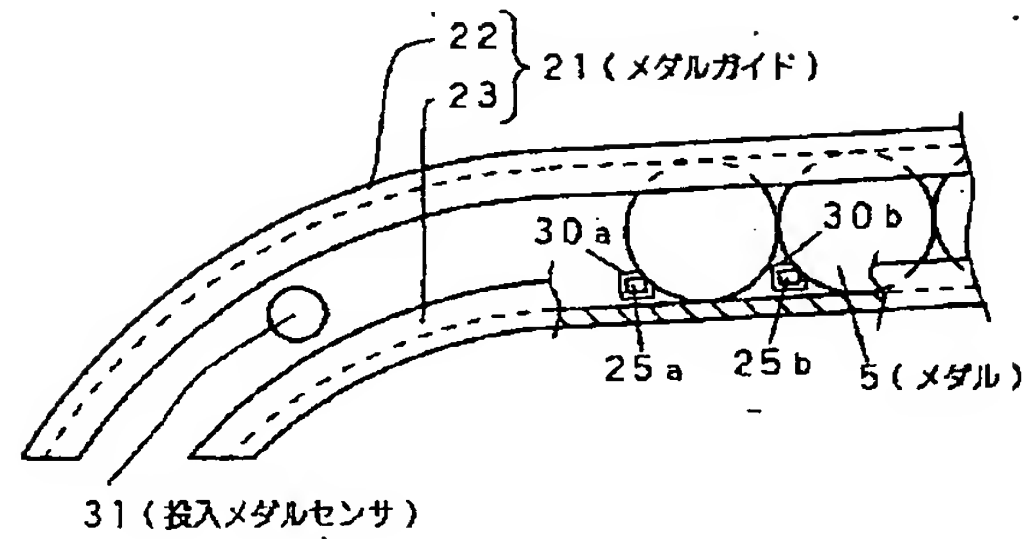
20 メダル投入部

34 レール移動機構

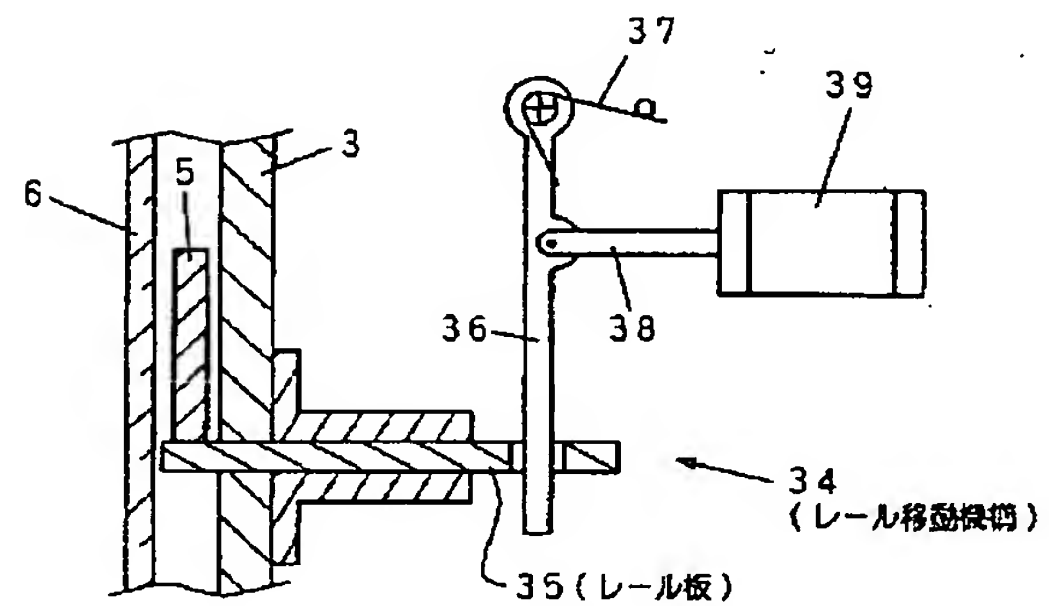


- \*

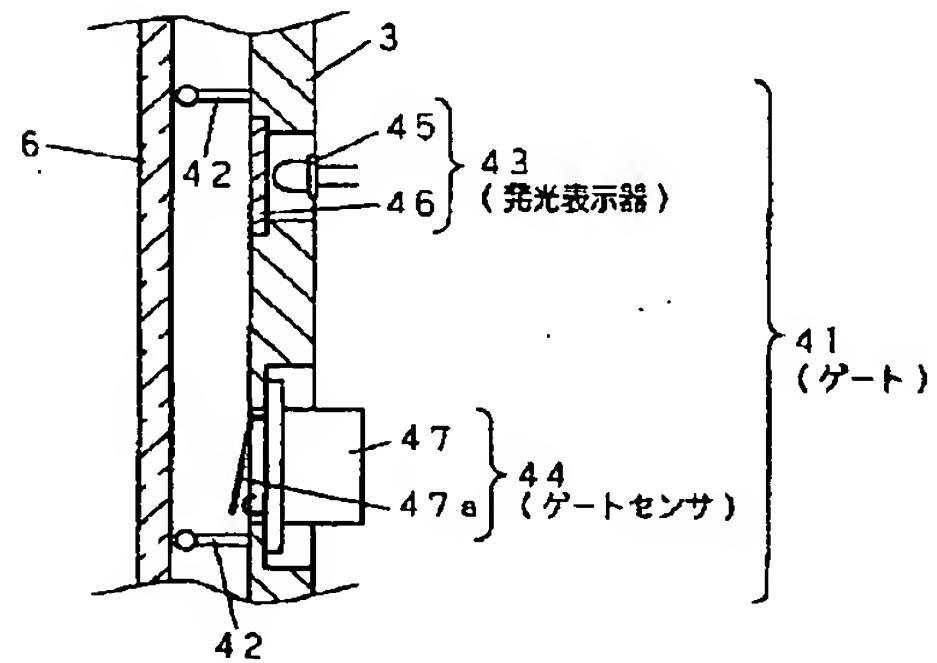
【圖 2】



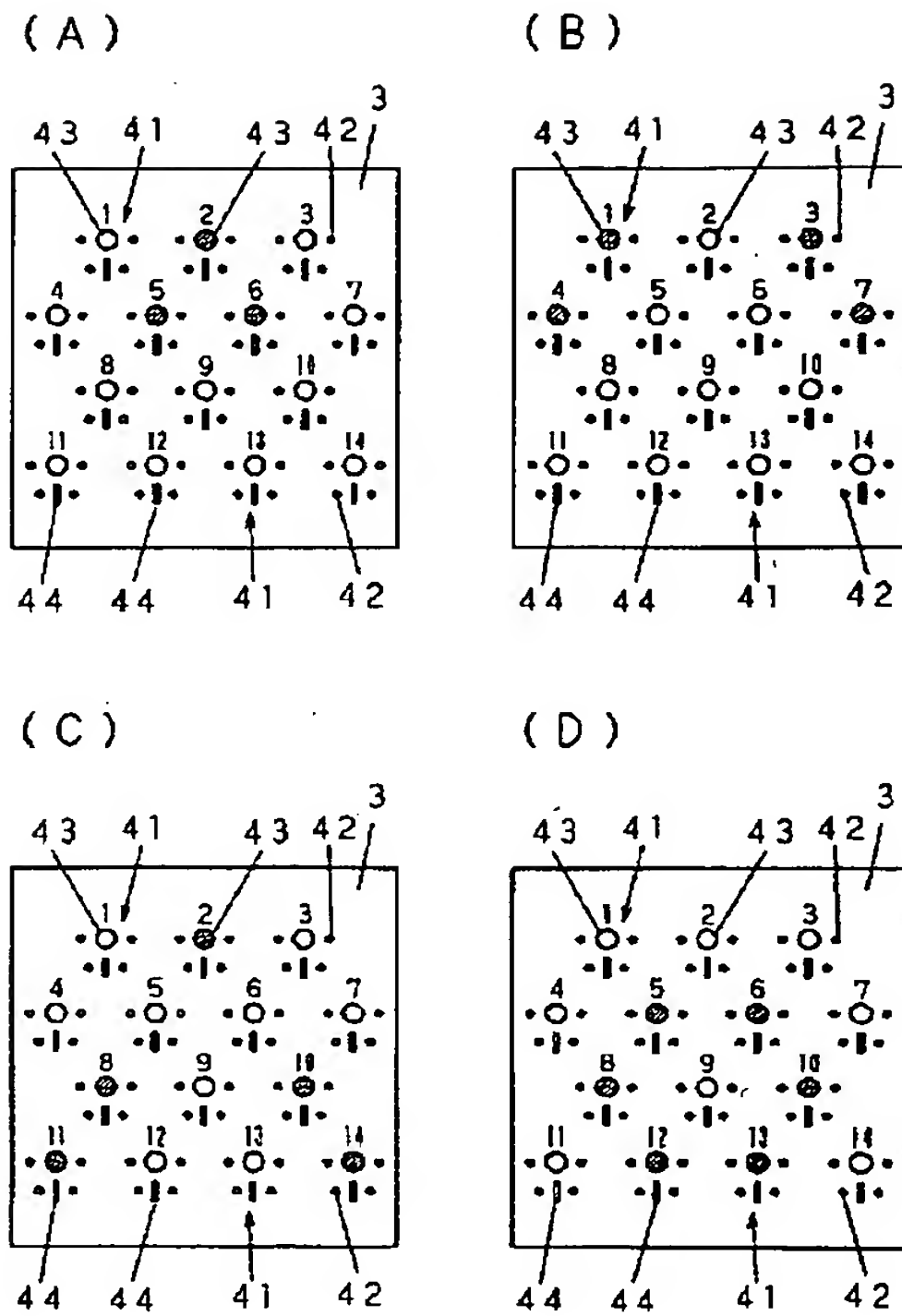
【図 4】



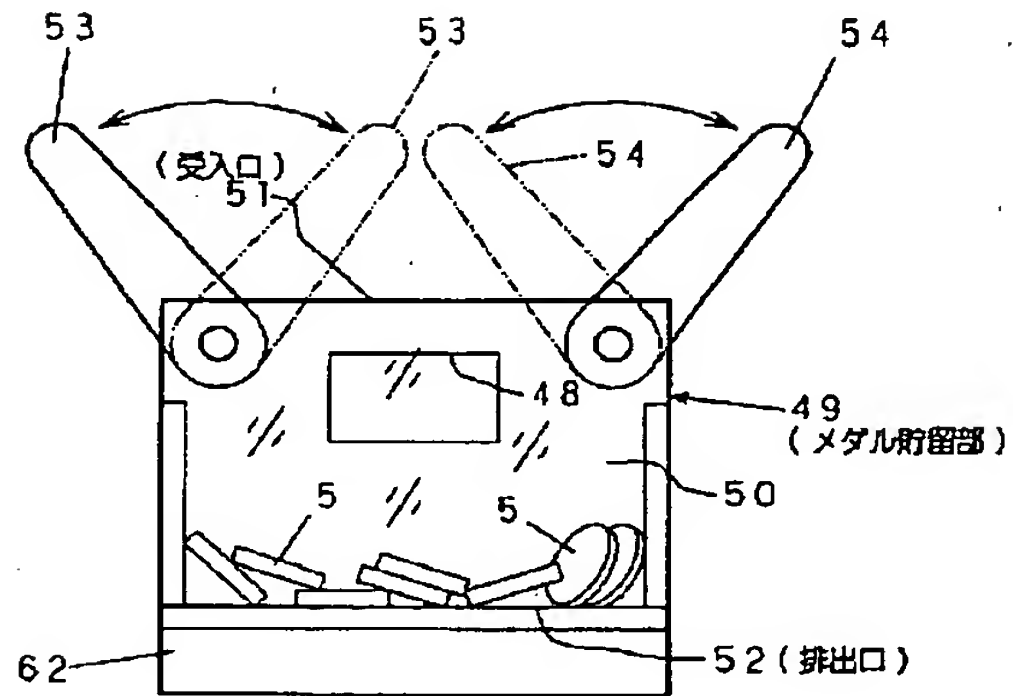
【圖 5】



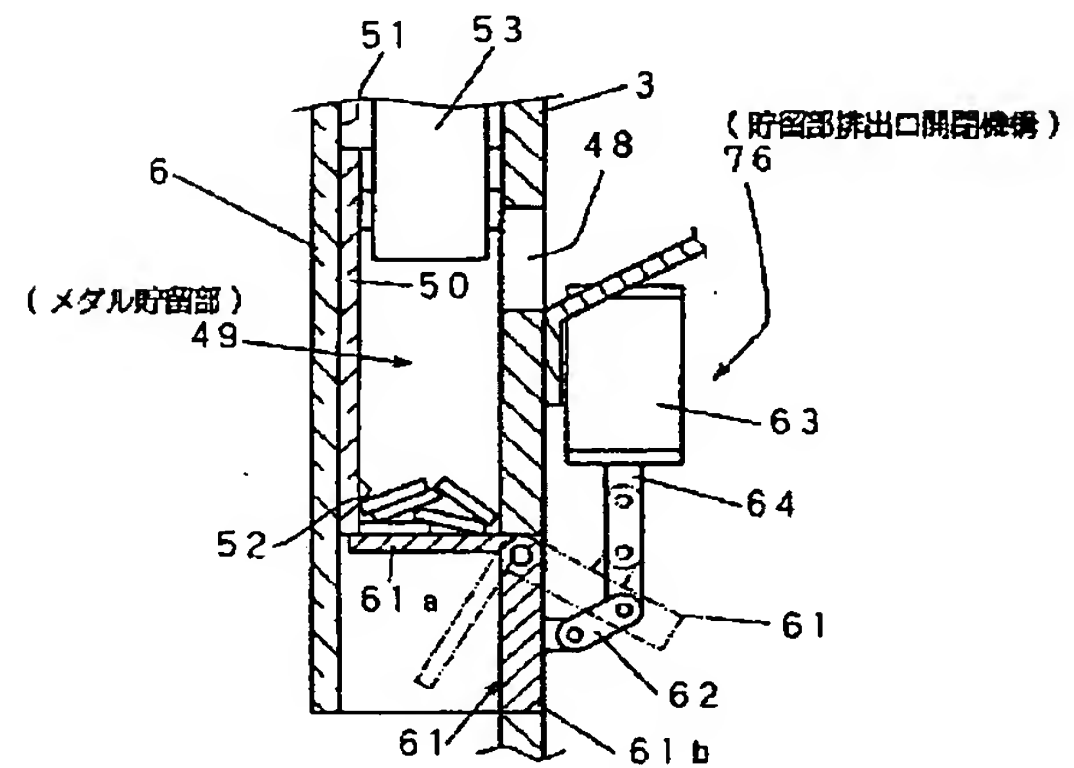
【図6】



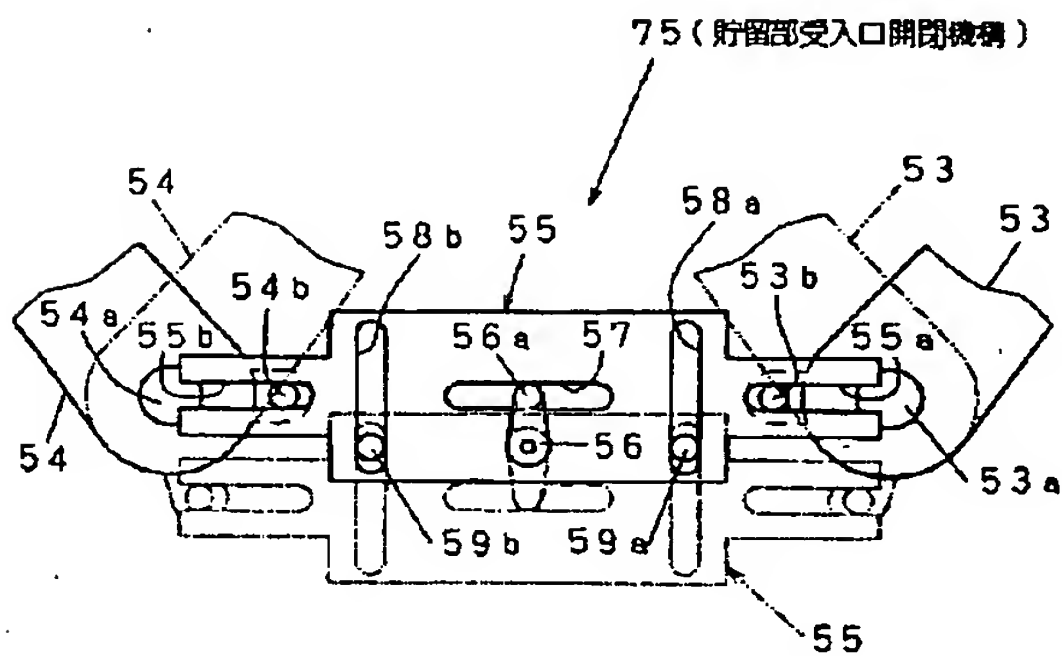
【図7】



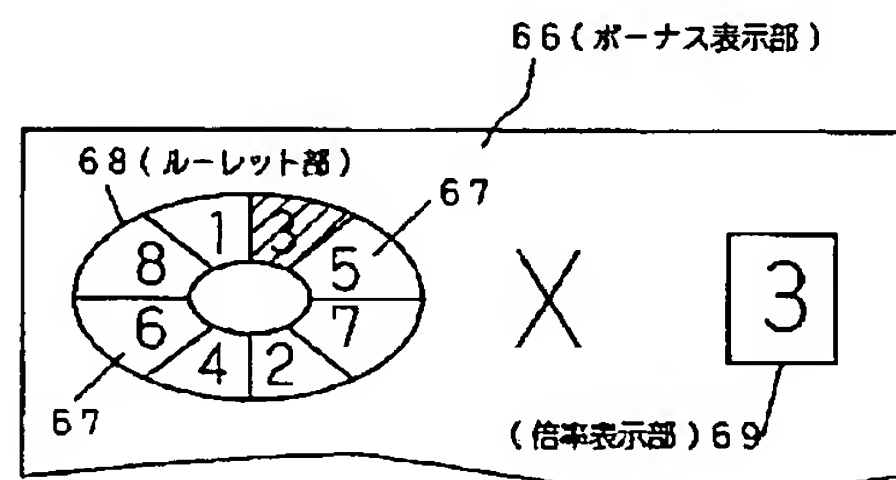
【図9】



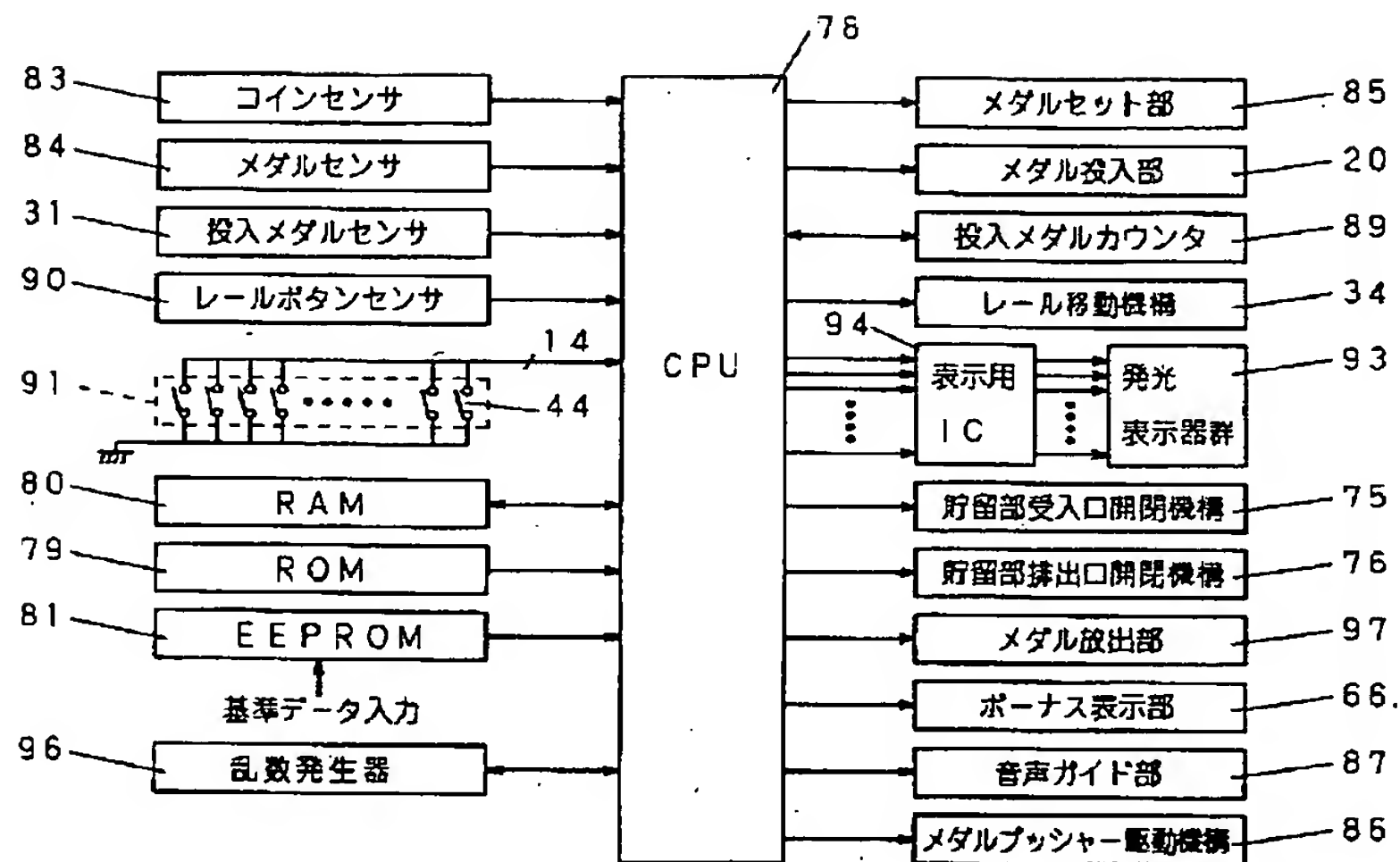
【図8】



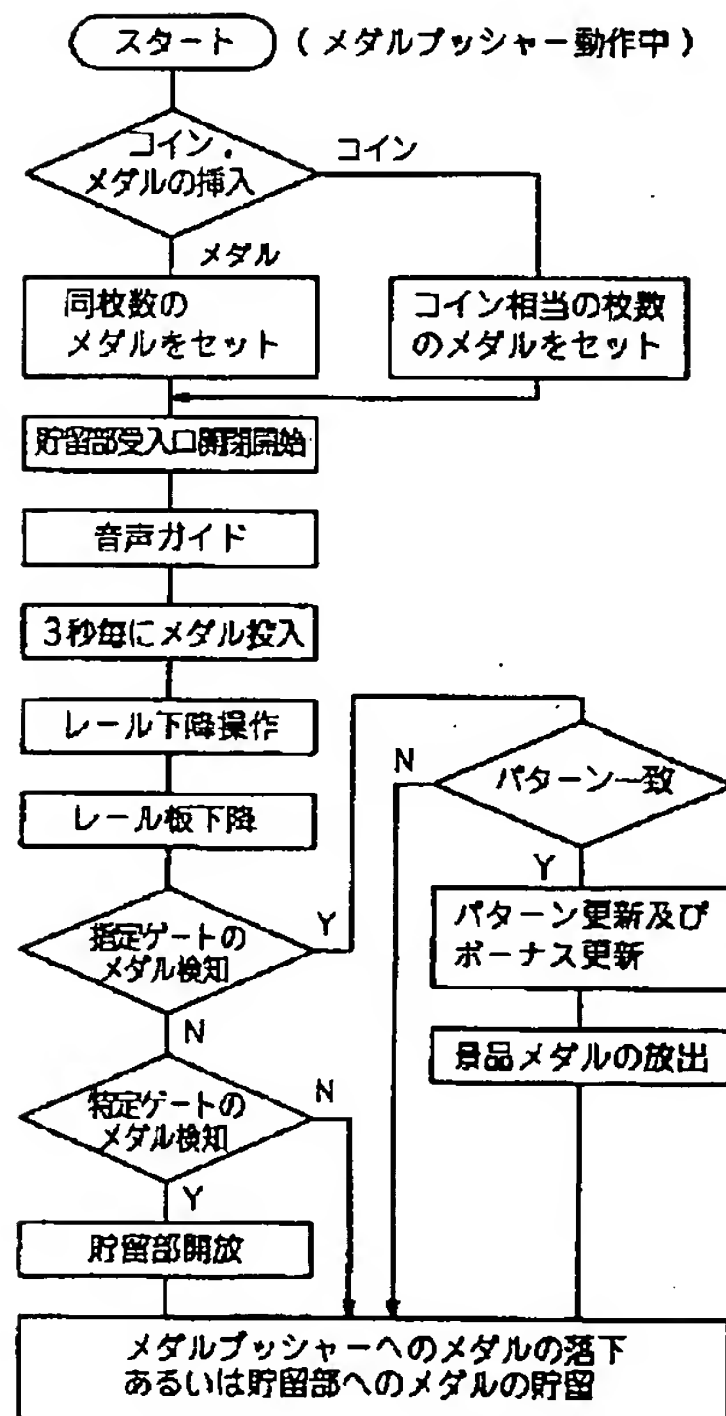
【図10】



【図11】



【図12】





**\*NOTICES\***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,9-56924,A

(43) [Date of Publication] March 4, Heisei 9 (1997)

(54) [Title of the Invention] Medal game machine

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 9/00 508

3/06

[FI]

A63F 9/00 508 H

3/06 B

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 8

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 11

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 7-211829

(22) [Filing Date] August 21, Heisei 7 (1995)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000138727

[Name] Incorporated company uni-device

[Address] 154-28, Inuzuka, Oyama-shi, Tochigi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Nishikawa Ikuro

[Address] 154-28, Inuzuka, Oyama-shi, Tochigi-ken Inside of an incorporated company uni-device

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Kobayashi Kazunori

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

---

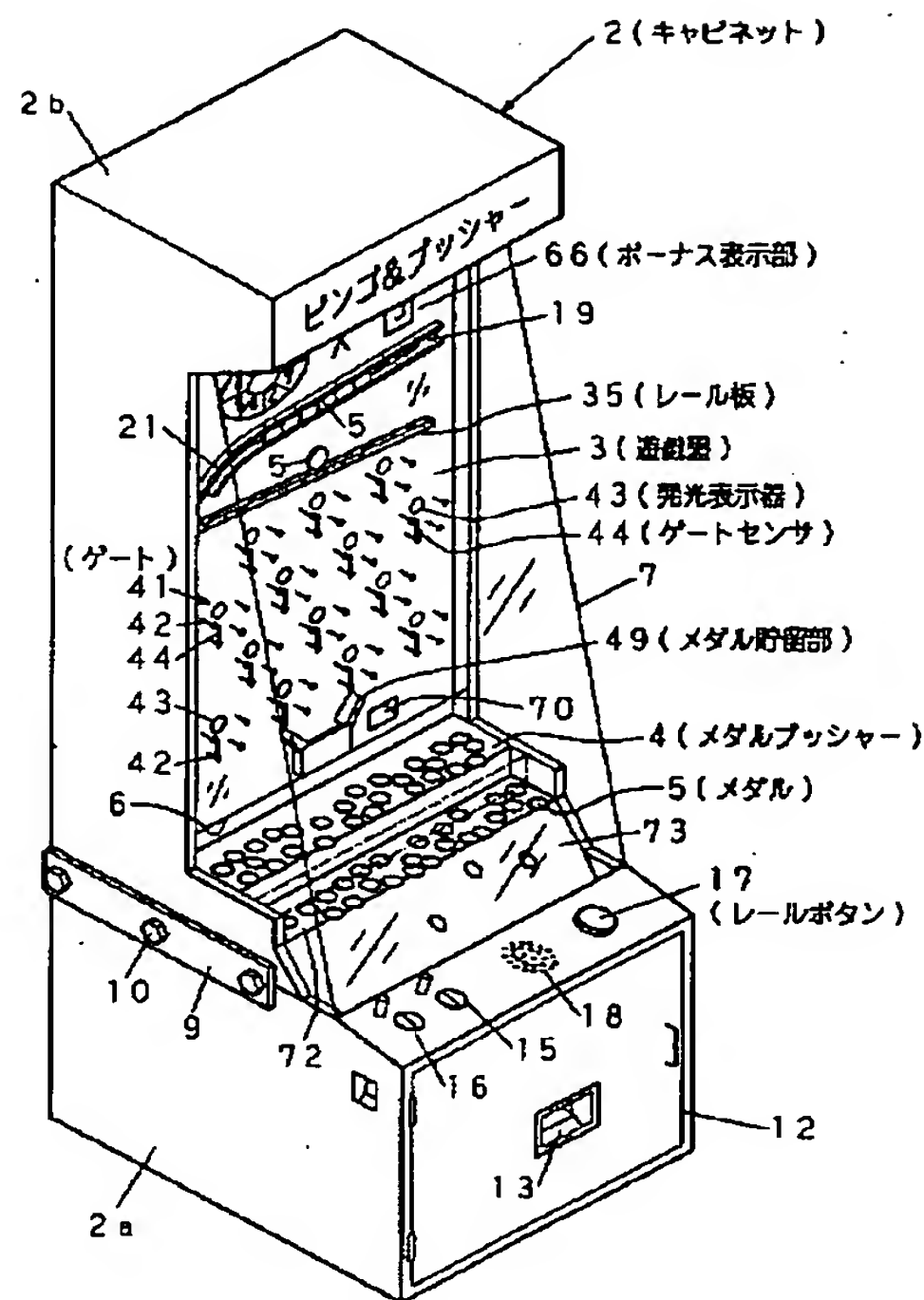
(57) [Abstract]

[Technical problem] The medal game machine with which a bingo game and a pusher game interlock and interest rises more is offered.

[Means for Solution] The bingo game section arranged at the upper part makes it flow down the medal 5 thrown in from the medal guide 20 from arbitrary positions by press operation of the rail button 17, and passes two or more gates 41 where the lower part was specified. If all the specified gates 41 are made to pass a medal 5, the medal 5 of the number of sheets according to the score displayed on the bonus display 66 and the medal 5 stored by the medal reservoir section 49 will be emitted towards the pusher game section. The medal 5 which passed the bingo game section moves to the lower pusher game section, is used for a pusher game, and pays out the medal 5 obtained in the pusher game section to the expenditure mouth 13.

---

[Translation done.]



[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

**2.\*\*\*\*** shows the word which can not be translated.

**3. In the drawings, any words are not translated.**

## CLAIMS

**[Claim(s)]**

[Claim 1] The medal game machine characterized by providing the following The bingo game section which makes the gate where it was specified of two or more gates arranged on the play board pass the medal which flows down one sheet at a time from the upper part of the play board The field side which the medal which has flowed down the aforementioned play board deposits The pusher game section equipped with the medal pusher who both-way movement is done along this field



side, extrudes the medal deposited at the time of \*\*\*\* into a fall slot, and pays out a play person

[Claim 2] The medal game machine according to claim 1 characterized by providing the following The aforementioned bingo game section is a medal flowing-down means to make it flow one sheet at a time down a medal from the arbitrary positions of the cross direction of the play board in the upper part of the play board. Two or more gates through which the medal which has been arranged by the predetermined array pattern under this medal flowing-down means, and has flowed down passes Two or more gate sensors which detect respectively that the medal was passed at these gates Two or more luminescence drops arranged on the play board corresponding to each gate, While indicating some luminescence drops by luminescence according to the select data read from the memory which made two or more kinds of select data which choose the part of these luminescence drops memorize, and this memory The display-control means which indicates by luminescence so that the luminescence drop corresponding to the gate through which the medal of some these luminescence drops passed can be distinguished from other luminescence drops, A judgment means by which the luminescence drop chosen by the aforementioned select data discriminates whether it is indicated by distinction luminescence by the display-control means, and judges the success or failure of a game result, and the medal reservoir section in which some medals, down which it was prepared under the aforementioned play board and has flowed are stored

[Claim 3] The aforementioned bingo game section is a medal game machine according to claim 2 characterized by having a voice guide means to guide with voice two or more gates corresponding to the luminescence drop by which it was indicated by luminescence according to the select data.

[Claim 4] The aforementioned medal reservoir section is a medal game machine according to claim 2 characterized by being wide opened when a medal passes to the specific gate, discharging a medal so that it may pay out directly a play board top or a play person, and supplying and storing the medal of several sheets after that.

[Claim 5] The aforementioned medal reservoir section is a medal game machine according to claim 4 characterized by the ability to check by looking the medal with which the front face was being worn with the transparent board and was stored inside.

[Claim 6] The medal game machine according to claim 2 characterized by giving a privilege when a game result is judged by the aforementioned judgment means to be a success.

[Claim 7] The aforementioned privilege is a medal game machine according to claim 6 characterized by changing with the scores obtained from the multiplication of the numeric value decided at random and the numeric value set up corresponding to the select data read from the aforementioned memory.

[Claim 8] The aforementioned privilege is a medal game machine according to claim

7 characterized by emitting the medal of the number according to the score so that it may pay out directly a play board top or a play person.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the medal game machine which can enjoy two kinds of games continuously in more detail about a medal game machine.

[0002]

[Description of the Prior Art] For example, when the number chosen when a play person allotted a number at random to the frame arranged in the shape of [ of 5x5 ] a matrix and that number was chosen by how many \*\*\*\*\* is located in a line by the array pattern of length, width, or slant, the bingo game used as a victory is calling popularity. The arrangement ball game machine is known as a game machine with game feeling similar to this bingo game.

[0003] The pocket for a ball supplement is arranged in the shape of a matrix, in the play board of an arrangement ball game machine, a play person operates the ball discharge machine formed in the right-hand side of the play board lower part, it discharges one ball at a time to it, and a game is started. Although the ball hammered out by the play board upper part with the ball discharge vessel flows down according to the inclination of the play board, the list pattern of the ball with which the pocket was supplemented in the middle of the flowing down wins, when it becomes slanting, length, width, and, and it serves as a game.

[0004] Moreover, since the pusher game machine called a coin fall game machine is easier to understand the contents of a game as a game machine which uses a medal, it is popular. This pusher game machine has the composition of carrying out both-way movement of the medal pusher of a tabular by fixed stroke on the field side

which many medals deposited beforehand. A play person throws into the proper part of a field side the medal of a timing \*\*\*\*\* stock with which the medal pusher retreated. If a medal is put on the field side in the state where there is no medal, the medal which the medal pusher who has moved forward pushed the medal, and the pushed medal has deposited will be pushed. Thereby, according to deposition condition, a medal is extruded by the fall slot and a play person can gain the medal which fell.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Although the above arrangement ball game machines and pusher game machines can be enjoyed in comfort, respectively, they have the fault that a game becomes monotonous a little. For example, in the case of an arrangement ball game machine, if an abundance game is performed even if it is made to perform an array random in addition to length, width, and the array of being slanting, a certain amount of capture method will be known. And in adjusting the difficulty of a game, it can perform only correspondence of a grade which fluctuates the number of the ball per game or adjusts an obstacle nail.

[0006] Moreover, even if it makes it a pusher game machine, since there are few contingencies, it turns out that the medal could be continuously obtained once the part dropped found the medal, and the game will have gone wrong at the time if a medal cannot be thrown in in the part aimed at contrary to this, and interest may be dampened by the contents of a game.

[0007] this invention aims at offering the medal game machine with which interest rises more, when it was made in view of the above-mentioned situation, it has the function of a bingo game and a pusher game and these interlock.

[0008]

[Means for Solving the Problem] The bingo game section which makes the gate where it was specified of two or more gates arranged on the play board pass the medal which flows down one sheet at a time from the upper part of the play board in order that this invention may attain the above-mentioned purpose, It is the medal pusher with whom both-way movement is carried out along the field side which the medal which has flowed down the aforementioned play board deposits, and a medal game machine consists of the pusher game sections which extrude the medal deposited at the time of \*\*\*\* into a fall slot, and are paid out to a play person. By this, even if a bingo game goes wrong, it can hold expectations for the second time for a pusher game, and interest rises more.

[0009] The bingo game section makes it flow down a medal from the arbitrary positions of the cross direction of the play board by the medal flowing-down means, and passes two or more specified gates. Specification of the gate is performed when a display-control means indicates by luminescence the luminescence drop arranged on the play board corresponding to each gate according to the select data read from the memory two or more kinds of select data were remembered to be. The gate corresponding to this luminescence drop by which it was indicated by luminescence



is guided by the voice guide means.

[0010] The judgment of gate passage of a medal is performed by detection of the gate sensor formed corresponding to each gate. A luminescence indication of the luminescence drop corresponding to the gate where the medal was passed is given so that it can distinguish from other luminescence drops by the display-control means. The success or failure of a game result are judged by discriminating whether a distinction luminescence indication of the luminescence drop chosen by the select data by the judgment means is given by the display-control means.

[0011] The medal which flowed down between each gate moves to the pusher game section, and some medals in it are stored by the medal reservoir section arranged under the play board. the medal reservoir section after [ which is discharged so that the medal which this medal reservoir section was wide opened when a medal was passed at the specific gate, and was being stored may be directly paid out to a play board top or a play person ] emitting a medal again -- several sheets -- medal supply is carried out and it is stored Furthermore, the front face of the medal reservoir section is being worn with the transparent board, and can check by looking the medal stored inside.

[0012] Furthermore, a privilege is given when a game result is judged with a judgment means to be a success. This privilege is made to emit so that it may change with the scores obtained from the multiplication of the numeric value decided at random and the numeric value set up corresponding to the select data read from the aforementioned memory, for example, the medal of the number according to the score may be directly paid out to a play board top or a play person.

[0013]

[Embodiments of the Invention] In drawing 1 which shows the appearance of the medal game machine of this invention, the pusher game section to which the bingo game section which consists of the play board 3 arranged perpendicularly becomes the lower part from the medal pusher 4 is prepared in the front face of a cabinet 2. The medal 5 which has flowed down from the bingo game section is used in the pusher game section, and has the composition that two kinds of different medal games can be enjoyed continuously.

[0014] Only the interval which can pass a medal 5 is detached in the front face of the play board 3, and the transparent glass plate 6 is attached to it. Between this glass plate 6 and the medal pusher's 4 upper surface, the suitable interval is opened so that the medal 5 which has flowed down from the bingo game section can move to the pusher game section convenient. Moreover, the covering 7 which consists of transparent glass or transparent plastics so that each game section may be covered is attached to the front-face side of a cabinet 2.

[0015] The cabinet 2 consists of pedestal 2a which is formed by the comparatively thicker griddle and installed in a floor line, and upper cabinet 2b which is formed using wood, plastics, etc. and is attached to the upper part of pedestal 2a. Thus, by making the weight of pedestal 2a increase, a shake, an inclination, etc. which are

given to a cabinet 2 were lessened and acquisition of the inaccurate medal 5 in the pusher game section is prevented. Pedestal 2a and upper cabinet 2b are combined with the iron plate 9 and several bolts 10 which were prepared in the both-sides side.

[0016] The front face of pedestal 2a is used as the door 12 whose opening and closing were enabled, and is used at the time of supply of a medal 5 or a maintenance etc. Moreover, the expenditure mouth 13 which the medal 5 extruded by the pusher game section pays out to a play person is formed in a part for the center section of this door 12.

[0017] The medal insertion mouth 15, a coin slot 16, the rail button 17, and the opening 18 for loudspeakers are formed in the upper surface of pedestal 2a. If a medal 5 is inserted in the medal insertion mouth 15, the medal 5 of the same number of sheets as insertion number of sheets will be emitted by the drive of the medal set section from the medal charge hole 19 prepared above the play board 3.

[0018] The medal set section consists of hopper equipment connected with the background of the medal charge hole 19, and emits the medal 5 of proper number of sheets on the play board 3 with this posture. Moreover, when coin of 100 yen, such as for example, a coin, is inserted in a coin slot 16, similarly the number of sheets 5 of this coin, for example, the medal of five sheets, is emitted from the medal charge hole 19. In this game machine, a medal or coin can also perform a game now.

[0019] The medal 5 emitted from the medal charge hole 19 is set to the medal guide 21 after the medal 5 of several sheets has stood in a row. By seeing this medal guide 21 shows the remaining medal number of sheets. the gutter-shaped guide of the couple which the medal guide 21 puts the edge of a medal 5 by the play board 3 as shown in drawing 2 and drawing 3, and is held free [ movement ] -- it consists of members 22 and 23 this gutter-shaped guide -- members 22 and 23 incline gently toward the left in drawing, and further, the nose of cam goes caudad and is curving greatly The emitted medal 5 rolls the inside of the medal guide 21 according to an inclination from the medal charge hole 19, and it is set in the medal guide 21 by being stopped in the medal injection section 20 by which the top medal 5 was formed in the medal guide 21.

[0020] the two forks which the medal injection section 20 throws in one medal 5 at a time on the play board 3 from the medal guide 21 for every predetermined time and every 3-second interval, and are stopped within the medal guide 21 in contact with a medal 5 -- a lever 25 and these two forks -- the spring 26 which energizes a lever 25 counterclockwise, and two forks -- it consists of solenoids 28 by which the plunger 27 was connected with the lever 25

[0021] two forks -- two lobes 25a and 25b are formed in one toward the play board 3, and rotation of a lever 25 is enabled with the shaft 29 Each lobes 25a and 25b are inserted in the holes 30a and 30b formed in the play board 3, and one lobe 25a is projected by energization of a spring 26 in the front face of the play board 3, and they are stopping it in the medal guide 21 in contact with the edge of the top medal

5 by it.

[0022] the two forks which the plunger 27 was drawn in the solenoid 28 and connected when energization was made by the solenoid 28 -- a lever 25 is clockwise rotated, as the two-dot chain line in drawing shows. By this, one lobe 25a is drawn in the interior of the play board 3, a halt of the top medal 5 is canceled, and lobe 25b of another side is projected in the front face of the play board 3, and stops the following medal 5. Thereby, the medal 5 in the medal guide 21 is thrown one sheet at a time into the play board 3. In addition, an injection of a medal 5 may be made to be performed at a random interval.

[0023] Moreover, in the medal guide 21, the injection medal sensor 31 which detects the medal 5 thrown in towards the play board 3 is formed. This injection medal sensor 31 consists of a wrap transparent board 33 the front face of the reflected type photosensor 32 attached in the rear face of the play board 3, and this reflected type photosensor 32, and detects passage of a medal 5 according to the difference in the amount of reflection of the light at the time of medal 5 passage. The detection signal emitted from this injection medal sensor 31 is counted by the injection medal counter, and an operation is continued for the medal injection section 20 until this counted value reaches the number of sheets of the medal 5 set in the medal guide 21. In addition, a floodlighted type photosensor and a microswitch can also be used as an injection medal sensor 31.

[0024] The medal 5 thrown in from the medal guide 21 flows down on the downward rail board 35. Along the cross direction of the play board 3, it inclines and the rail board 35 is formed so that right-hand side may moreover become low. Therefore, the medal 5 thrown in from the medal guide 21 rolls the rail board 35 top towards right-hand side along the cross direction of the play board 3. This rail board 35 is drawn in the play board 3, when a play person does press operation of the rail button 17 prepared in the upper surface of pedestal 2a. Therefore, from the position, the play board 3 goes caudad and the medal 5 which was rolling along with the rail board 35 till then falls. A medal flowing-down means by which a play person can make it by this flow down a medal 5 from the arbitrary positions of the cross direction of the play board 3 is constituted.

[0025] The rail move mechanism 34 which draws the rail board 35 in the play board 3 consists of a drive lever 36 by which the end engaged with the back-end side of the rail board 35 whose sliding of a perpendicular direction was enabled to the play board 3, and rotation of the other end was enabled, a spring 37 which turns this drive lever 36 clockwise and energizes it, and a solenoid 39 by which the plunger 38 was connected with the drive lever 36, as shown in drawing 4.

[0026] If press operation of the rail button 17 is carried out, a solenoid 39 will be energized and a plunger 38 will be drawn in a solenoid 39. Thereby, the drive lever 36 resists energization of a spring 37, and is rotated counterclockwise, and the end of the drive lever 36 draws the rail board 35 in the play board 3. If press operation of the rail button 17 is canceled, the energization to a solenoid 39 will be stopped and



the drive lever 36 will be clockwise rotated by energization of a spring 37. Thereby, the rail board 35 is again projected on the play board 3.

[0027] Two or more gates 41 where the medal 5 which has flowed down from the rail board 35 is passed under the rail board 35 are arranged alternately. Each gate 41 is constituted by four obstacle nails 42 arranged the interval more than the outer diameter of a medal 5, and the interval has opened two upper obstacle nails 42 so that a medal 5 may tend to enter. Among these obstacle nails 42, the luminescence drop 43 which whether it is the gate 41 where that it is the gate 41 or the medal 5 which should pass a medal 5 was passed distinguishes, and is expressed, and the gate sensor 44 which detects passage of a medal 5 are formed. In addition, the number is assigned by each gate 41 from the up left.

[0028] The luminescence drop 43 consists of light emitting diode 45 and a transparent board 46 formed in the front-face side so that this light emitting diode 45 might be covered, as shown in drawing 5. This light emitting diode 45 is controlled by IC for a display which is a display-control means, expresses that it is the gate 41 which should pass a medal 5 by blink luminescence, and expresses that the medal 5 was passed by continuation luminescence. In addition, in not passing, it may consider as continuation luminescence, and blink luminescence may be carried out at the time of passage finishing.

[0029] The gate sensor 44 consists of microswitches 47. Movable contact piece 47a of this microswitch 47 is projected in the front face of the play board 3, and a microswitch 47 is turned on when a medal 5 presses this movable contact piece 47a at the time of gate 41 passage. In addition, a floodlighted type or a reflected type photosensor can also be used instead of a microswitch 47.

[0030] In the bingo game section, the number of the gates 41 specified that it passes a medal 5 is six pieces from three pieces, as shown in drawing 6 (A) - (D). As for the specification pattern of this gate 41, according to the select data which two or more kinds of select data are memorized in memory, and was read from the inside of this memory at random, a luminescence indication of the luminescence drop 43 corresponding to each gate 41 is given beforehand. Renewal of this specification pattern is performed when all the specified gates 41 may be made to pass a medal 5. In addition, you may make it determine a directions pattern at random each time besides reading select data from memory.

[0031] On the play board 3, although two or more obstacle nails other than the obstacle nail 42 which constitutes each gate 41 are set up and change is given to the behavior of a medal 5, in order to prevent complicated-ization of a drawing, illustration is omitted. Moreover, you may arrange the gate 41 in the shape of a matrix as mentioned above in addition to alternate.

[0032] At the time of the start of a game, the voice guide which tells "aim at the gate of No. 2, No. 5, and No. 6" and the gate number whose medal 5 is not passed is announced, for example from the loudspeaker attached to the background of the opening 18 for loudspeakers formed in the above-mentioned pedestal 2a upper

surface. This voice makes the voice "No. 1", "No. 2", and "aim at the voice of numbers, such as No. 3", and the gate of "" memorize in memory, and reads these corresponding to the luminescence drop 43 which is performing the non-passed medal display [ luminescence ].

[0033] The medal reservoir section 49 in which some medals 5 which have flowed down between each gate 41 are stored is formed in the method of the lowest of the play board 3. As this medal reservoir section 49 is shown in drawing 7, it is an enclosed-type-like thing, and the exhaust port 52 which discharges the medal 5 which the acceptance mouth 51 with which a medal 5 flows stored in the lower part is formed in the upper part. To the acceptance mouth 51, the feather root material 53 and 54 of the couple which repeats switching action is formed into the game, and the timing flowing down receives or turns down a medal 5. Moreover, the transparent board 50 is attached to the front-face side of the medal reservoir section 49, and the medal 5 stored inside can be checked by looking now. Thereby, a play person can be made to cause the further interest.

[0034] The breaker style 75 of the feather root material 53 and 54 so that the state where it saw from the tooth-back side to drawing 8 may be shown. The pins 53b and 54b set up by the periphery of the rotation shafts 53a and 54a of the feather root material 53 and 54, It consists of an interlocking lever 55 in which the slits 55a and 55b which put these pins 53b and 54b by the upper and lower sides were formed, a drive lever 56 which carries out both-way movement of this interlocking lever 55 up and down, and a motor which is made to rotate this drive lever 56 and which is not illustrated.

[0035] The slit 57 level in the center section is formed in the interlocking lever 55, and the slits 58a and 58b perpendicular to the both sides of this slit 57 are formed in it. Pin 56a prepared in the drive lever 56 is inserted in the level slit 57, and the guide pins 59a and 59b prepared in the rear face of the play board 3 are inserted in the perpendicular slits 58a and 58b. And if the drive lever 56 rotates by the motor, the horizontal slit 57 will be pressed by pin 56a of the drive lever 56, and both-way movement of the interlocking lever 55 will be carried out in the vertical direction along with guide pins 59a and 59b. Both-way rocking is carried out by this both-way movement between the position which rotation and sliding are repeated within slit 55a of both sides, and 55b, and shows the pins 53b and 54b of the feather root material 53 and 54 by the drawing solid line, and the position shown with a two-dot chain line.

[0036] Moreover, the discharge door 61 which plugs up an exhaust port 52 and prevents fall of a medal 5 is formed in the lower part of the medal reservoir section 49. The mechanism 76 which opens and closes this discharge door 61 is shown in drawing 9. The cross section is made into L typeface and the discharge door 61 is attached free [ rotation ] to the play board 3. One field 61a of the discharge door 61 plugs up an exhaust port 52, and the plunger 64 of a solenoid 63 is connected with the background of field 61b of another side through the link lever 62. The spring (not

shown) energized towards a lower part is attached to the plunger 54.

[0037] If a solenoid 63 is energized, a plunger 64 will be drawn in a solenoid 63 and one field 61a of the discharge door 61 will be leaned to an exhaust port 52. Thereby, the medal 5 in the medal reservoir section 49 is discharged towards the downward pusher game section. If the energization to a solenoid 63 is stopped, a plunger 64 will be pulled out by energization of a spring from a solenoid 63, and the exhaust port 52 of the medal reservoir section 49 will be again closed by the eccentric door 61.

[0038] The above-mentioned medal reservoir section 49 opens the discharge door 61 wide, when a medal 5 is passed at a certain specific gate 41. For example, the gate of No. 9 shown in drawing 6, turns the medal 5 currently stored to the medal pusher 4, and discharges it. Thus, in the medal reservoir section 49 which discharged the medal 5, the about medal 5 of several sheets, for example, ten sheets, is supplied from the opening 48 prepared in the play board 3. This takes into consideration the case where a medal 5 is passed at the specific gate 41, before the medal 5 of a certain amount of number of sheets collects on the medal reservoir section 49.

[0039] The bonus display 66 which displays the privilege given by game success in the bingo game section on the method of the best of the play board 3 is formed. The interior of the display rectangle of an ellipse form is divided into two or more frames 67, and this bonus display 66 consists of the roulette section 68 which numbers, such as "1" and "2", described in each frame 67, and a scale-factor display 69 which displays the scale factor to this roulette section 68, as shown in drawing 10. The bonus display 66 is formed with transparency, the translucent plastic sheet, etc., and a number of light emitting diodes which a lamp needs for expressing a number to the multiple display 69 respectively are arranged at the background of each frame 67 of the roulette section 68.

[0040] The privilege acquired in the bingo game section is emitted from the medal discharge mouth 70 with which a number of medals 5 which carried out the multiplication of the numeric value of the roulette section 68 and the numeric value of the scale-factor display 69 were formed in the side of the medal reservoir section 49. The medal discharge section is prepared in the inner part of this medal discharge mouth 70 from the hopper equipment which sends out the medal 5 of proper number of sheets with this posture. In addition, in case this medal discharge section supplies a medal 5 to the medal reservoir section 49, it is used, and a path is suitably switched between opening 48 and the medal discharge mouth 70.

[0041] At random, the lamp corresponding to one frame 67 is chosen, and the roulette section 68 is turned on, when all the specified gates 41 are made to pass a medal 5. And the numeric value of the frame 67 with which the lamp was turned on serves as a score of criteria. The numeric value displayed on the multiple display 69 is beforehand decided corresponding to the number of the gates 41 of a specification pattern. For example, when the number of the specified gates 41 is three, according to the difficulty of the gate 41 which displayed it as "4" at the time

of "3" and six pieces, and was specified at the time of "2" and five pieces, a scale factor rises at the time of "1" and four pieces, and interest is made to cause by the play person with this operation form.

[0042] Moreover, the state is continued and the bingo game section is held, even if it carries out a game end in the state where three [41] of the five gates 41 where the one play person was specified were made to pass a medal 5. Therefore, the former play person can still linger, and play someone else can inherit, can make the two remaining gates 41 able to pass a medal 5, and can make a game successful. Thereby, according to the situation on the occasional play board 3, a feeling advantageous to a play person can be made to be able to cause, and interest can be enlivened. The medal 5 currently stored by the medal reservoir section 49 continues being stored until a medal 5 is passed at the specific gate 41.

[0043] The medal 5 which flowed down on the play board 3 of the bingo game section, and did not go into the medal reservoir section 49 falls on the medal pusher 4 of the pusher game section. Both-way movement of the medal pusher 4 is carried out in the depth direction of a game machine by right inverse rotation, a cam, a crank chain, etc. of a motor as well as the conventional pusher game machine.

[0044] The medal 5 laid on the medal pusher 4 contacts the lowest end face of the play board 3 by movement to the medal pusher's 4 back, and falls on the field side 72 by jam of medal 5 comrades. The medal 5 which fell on the field side 72 is pressed by advance movement of the medal pusher 4, and presses other medals 5 of the field side 72 at this time. The medal 5 located in the edge of the field side 72 falls from the field side 72 by this press, and is paid out to the expenditure mouth 13 which slid down the slant face 73 formed successively by the field side 72, and was prepared in the front face of pedestal 2a. This paid-out medal 5 can be used and a play person can continue a game.

[0045] Hereafter, with reference to drawing 11 and drawing 12, the electric composition of the above-mentioned medal game machine and an operation are explained. In addition, this operation sets up with that to which play someone else took over the state where the game was performed to the middle, as shown in drawing 6 (C), blink luminescence of the gate 41 of No. 10 or 14 is carried out as the gate 41 which should pass a medal 5, a medal 5 is passed and 2 and the gate 41 of No. 8 or 11 make a game machine the state where continuation luminescence is carried out. Moreover, as the bonus display 66 is shown in drawing 10, the numeric value "3" in case the number of the gates 41 where the numeric value "3" displayed when play someone else made a game successful [ as for the numeric value chosen in the roulette section 68 ] is displayed as it is, and was directed to the scale-factor display 69 is five is displayed.

[0046] CPU78 is used in order to control the operation sequence of the whole medal game machine, various kinds of input signals and manipulate signal which are explained below are received, and proper processing is performed according to the game program which ROM79 was made to memorize. Moreover, data, a flag, etc.



which are obtained in game program execution process are suitably written in RAM80, and are read to it. The data which serve as criteria when performing the select data of the injection interval of a medal 5 and the directions pattern of the gate 41, a bonus scale factor, and a game program are written in EEPROM81. The criteria data written in EEPROM81 are suitably rewritable in consideration of the business results in the time of shipment of this game machine, or a recreation hall. [0047] The medal pusher drive 86 is a mechanism in which both-way movement of the medal pusher 4 is carried out, and while being controlled by CPU78 and not starting the game, it carries out both-way movement of the medal pusher 4 in demonstration. The coin sensor 83 and the medal sensor 84 input a game start signal into CPU78, when it detects that proper coin and the medal 5 were thrown into the coin slot 16 and the medal insertion mouth 15.

[0048] If a game start signal is inputted into CPU78, the medal set section 85 which consisted of hopper equipment will load the medal guide 21 with the medal 5 of having been inserted in the medal insertion mouth 15, this number of sheets, or the number of sheets of the coin inserted in the coin slot 16, for example, five sheets, from the medal charge mouth 19. The medal 5 with which the medal guide 21 was loaded turns the inside of the medal guide 21 to the left of the play board 3, rolls, and is suspended by the medal injection section 20. Moreover, the number of sheets of the medal 5 with which the medal guide 21 was loaded is written in RAM80.

[0049] Furthermore, CPU78 operates the reservoir section acceptance mouth breaker style 75 according to a game start signal. At reservoir section acceptance mouth breaker guard 75, when the drive lever 56 rotates by the motor, both-way movement of the interlocking lever 55 is carried out in the vertical direction, and it is rocked between the position where the feather root material 53 and 54 closes the acceptance mouth 51 of the medal reservoir section 49 according to this, and the position to open.

[0050] If a medal 5 is set to the medal guide 21, the voice guide section 87 will announce the voice guide "aim at the gate of No. 10 and No. 14" from the opening 18 for loudspeakers. After this announcement, the medal injection section 20 throws in the medal 5 of five sheets at intervals of 3 seconds. in the medal injection section 20, a solenoid 28 energizes every 3 seconds -- having -- two forks -- a lever 25 is rotated, and it turns a medal 5 one sheet at a time to the point of the medal guide 21, and is made to roll

[0051] The thrown-in medal 5 is detected by the injection medal sensor 31. This detection signal is counted by the injection medal counter 89, and CPU78 is compared with the set number of sheets of the medal 5 written in RAM80. And the medal injection section 20 operates continuously until the number of sheets of the set medal 5 and the number of sheets of the thrown-in medal 5 become the same. The medal 5 rolling on the medal guide 21 falls on the rail board 35 arranged caudad, turns the rail board 35 top to the method of the right of the play board 3, and rolls.

[0052] The rail button sensor 90 is for detecting operation of the rail button 17, and

if press operation of the rail button 17 is carried out, it will input the detection signal into CPU78. The solenoid 39 of the rail move mechanism 34 is made to energize CPU78, and it draws the rail board 35 in the interior of the play board 3. Thereby, the medal 5 on the rail board 35 flows down towards the downward gate 41 in the arbitrary positions of the play board 3.

[0053] It consists of 14 gate sensors 44 formed in each gate 41, and a detection signal is inputted into CPU78 for every position, and the gate sensor group 91 writes the gate 41 through which the medal 5 passed in RAM80 while distinguishing whether the medal 5 passed CPU78 to the gate 41 of which position. In this operation, it is already written in RAM80 that the medal 5 passed to 2 and the gate 41 of No. 8 or 11.

[0054] The luminescence drop group 93 consists of 14 luminescence drops 43 formed in each gate 41, and is controlled by IC94 for a display which is a display-control means. IC94 for a display drives each luminescence drop 43 individually respectively according to the select data which CPU78 read from EEPROM81. In this operation, continuation luminescence of the luminescence drop 43 corresponding to 2 and the gate 41 of No. 8 or 11 is carried out, and blink luminescence of the luminescence display machine 43 corresponding to the gate 41 of No. 10 or 14 is carried out.

[0055] When one in the thrown-in medal 5 passes through the gate 41 of No. 10, a medal 5 presses the movable contact piece 47 of the microswitch 47 which constitutes the gate sensor 44, and makes a microswitch 47 turn on at the time of this passage. The detection signal which this generates is inputted into CPU78, and it writes in RAM80 that the medal 5 passed CPU78 to the gate 41 of No. 10.

[0056] Moreover, when a medal 5 is passed at the specified gate 41, CPU78 compares the data of the passed gate currently written in RAM80 with the select data memorized by EEPROM81, and also serves as a judgment means to judge the success or failure of the game of the bingo game section. In this case, since the medal 5 is not passed at the gate 41 of No. 14, it is judged with the game having not been successful. IC94 for a display switches the luminescence display machine 43 corresponding to the gate 41 of No. 10 to continuation luminescence.

[0057] The medal 5 which passed through between each gate 41 flows down towards the medal reservoir section 49 on the medal pusher 4. A medal 5 flows down near the center section of the play board 3, and when it is in the state where the feather root material 53 and 54 of the medal reservoir section 49 is opened wide, from the acceptance mouth 51, a medal 5 enters in the medal reservoir section 49, and is stored. The other medal 5 falls on the medal pusher 4.

[0058] The medal 5 laid on the medal pusher 4 contacts the lowest end face of the play board 3 by movement to the back of the medal pusher 4 who drove to the medal pusher drive 86, and falls on the field side 72 by jam of medal 5 comrades. The medal 5 which fell on the field side 72 is pressed by advance movement of the medal pusher 4, and presses other medals 5 of the field side 72 at this time. The

medal 5 located in the edge of the field side 72 falls from the field side 72 by this press, and is paid out to the expenditure mouth 13 which slid down the slant face 73 formed successively by the field side 72, and was prepared in the front face of pedestal 2a. This paid-out medal 5 can be used and a play person can continue a game.

[0059] Moreover, passage of the gate 41 of No. 9 of one sheet of the medal 5 which flowed down inputs the detection signal of the gate sensor 44 corresponding to this gate 41 into CPU78. CPU78 energizes to the solenoid 63 of the reservoir section exhaust port breaker style 76 in response to this detection signal. Thereby, the eccrissis door 61 is opened wide and the medal 5 of several sheets currently stored by the medal reservoir section 49 is emitted towards the pusher game section.

[0060] The path of the medal discharge section 97 which consists of hopper equipment is switched to the medal reservoir section 49 to which the medal 5 which was being stored was emitted, and the medal 5 of about ten sheets is supplied to it. Thereby, medal discharge is attained even if a medal 5 passes to the gate 41 of No. 9 continuously.

[0061] If the thrown-in medal 5 passes through the gate 41 of No. 14, the corresponding gate sensor 44 will input a detection signal into CPU78 again. By CPU78, while writing in RAM80 that the medal 5 passed to the gate 41 of No. 14, the data of this RAM80 are compared with the select data of EEPROM81. In this case, since the medal 5 was passed by all the specified gates 41, a game result is judged to be a success.

[0062] If the game in the bingo game section is successful, CPU78 will operate a random number generator 96, and will update the numeric value of the roulette section 68 according to the obtained random number. This numeric value is emitted by the operation of the medal discharge section 97 which the medal 5 of 15 sheets obtained by multiplication with the numeric value "3" of the scale-factor display 69 becomes from hopper equipment from the medal discharge mouth 70, when it is "5." The emitted medal 5 falls on the medal pusher 4, and is used for a pusher game. The pusher game section becomes advantageous with the medal 5 emitted from these medal reservoir section 49, and the medal 5 emitted from the medal discharge mouth 70, and a play person can get a lot of medals 5 depending on arrangement of a medal 5.

[0063] According to a game success in the bingo game section, CPU78 reads new select data from EEPROM81 while clearing RAM80. By IC94 for a display, blink luminescence of the luminescence drop 43 corresponding to the specified gate 41 is carried out. Moreover, in the scale-factor display 69 of the bonus display 66, the numeric value according to the number of the specified gates 41 is displayed.

[0064] In addition, although it was made to emit the medal emitted from the medal reservoir section, and the medal emitted from the medal discharge mouth towards a medal pusher, you may pay it to a direct play person out of an expenditure mouth etc. Moreover, a premium can also use things other than a medal. When a medal

passes to the gate specified except when a medal was set, you may make it a voice guide guide the remaining gate. Moreover, when a medal is passed by all the specified gates, you may announce that the game was successful.

[0065]

[Effect of the Invention] Since it constituted from the bingo game section which passes the gate which had the medal specified, and a pusher game which uses the medal which flowed down from this bingo game section according to the medal game machine of this invention as explained above, a continuously different medal game can be enjoyed, and even if especially the bingo game section goes wrong, the high medal game machine of the interest that expectation can be held in the pusher game section can be offered.

[0066] Moreover, since the bingo game section passes two or more gates specified by the various pattern by making the arbitrary positions of the play board flow down a medal by the medal flowing-down means and competes for a game, it serves as a game with interest higher than the case where the gate of simple patterns, such as length, width, and slant, is made to pass a medal. Furthermore, it is intelligible also for a play person which gate since a luminescence indication of the luminescence drop corresponding to this gate is given by the select data read from memory, the specified gate should aim at, and grasp of the content of a game is also a plain-gauze cone. Furthermore, since the specified gate was guided also with voice, the gate which should be aimed at more becomes intelligible.

[0067] Furthermore, the medal reservoir section into which some medals which have flowed down flow under the play board is prepared. Since this medal reservoir section is wide opened when a medal is passed at the specific gate, the pleasure to which a play person aims at this specific gate apart from the above-mentioned bingo game is also acquired. Moreover, since the front face of the medal reservoir section is being worn with the transparent board, it can check by looking the medal stored inside and can enliven a play person's interest more.

[0068] Moreover, the privilege acquired by game success in the bingo game section changes with the scores obtained from the multiplication of the numeric value decided at random and the numeric value set up corresponding to the select data read from memory, and since the medal of the number according to this score was made to be emitted so that it might pay out directly a play board top or a play person, interest rises more.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.



1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

### [Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the external view of the medal game machine using this invention.

[Drawing 2] It is the front view showing the medal guide of the play board.

[Drawing 3] It is the important section cross section of the play board of a medal guide portion.

[Drawing 4] It is the important section cross section of the play board of a rail board portion.

[Drawing 5] It is the important section cross section of the play board of a gate portion.

[Drawing 6] It is the front view of the play board showing the example of the specification pattern of the gate.

[Drawing 7] It is the front view of the medal reservoir section.

[Drawing 8] It is the rear view showing the opening-and-closing drive of the feather root material of the medal reservoir section.

[Drawing 9] It is the important section cross section of the play board of a medal reservoir section portion.

[Drawing 10] It is the front view of a bonus display.

[Drawing 11] It is the block diagram showing the electric composition of a medal game machine.

[Drawing 12] It is the flow chart which shows the flow of the game of a medal game machine.

### [Description of Notations]

2 Cabinet

3 Play Board

4 Medal Pusher

5 Medal

17 Rail Button

18 Opening for Loudspeakers

20 Medal Injection Section

34 Rail Move Mechanism

35 Rail Board

41 Gate

43 Luminescence Drop

44 Gate Sensor

49 Medal Reservoir Section  
66 Bonus Display  
78 CPU  
87 Voice Guide Section  
94 IC for Display

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

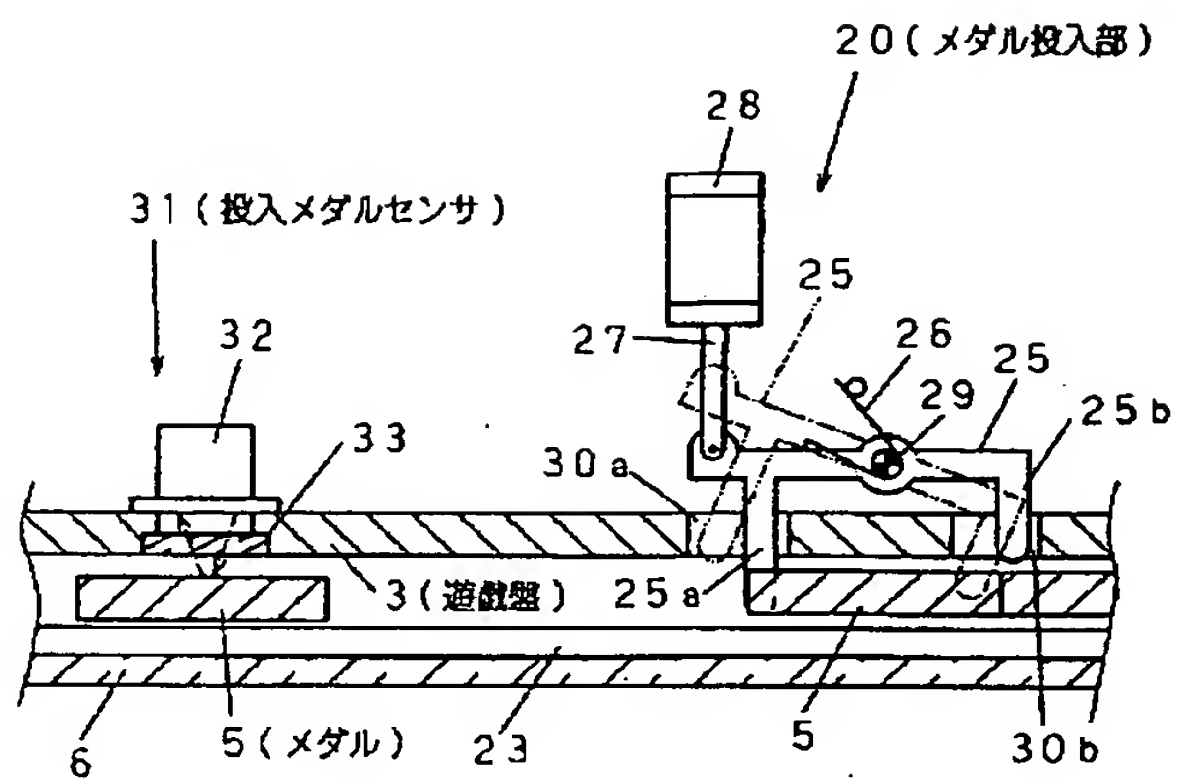
3.In the drawings, any words are not translated.

---

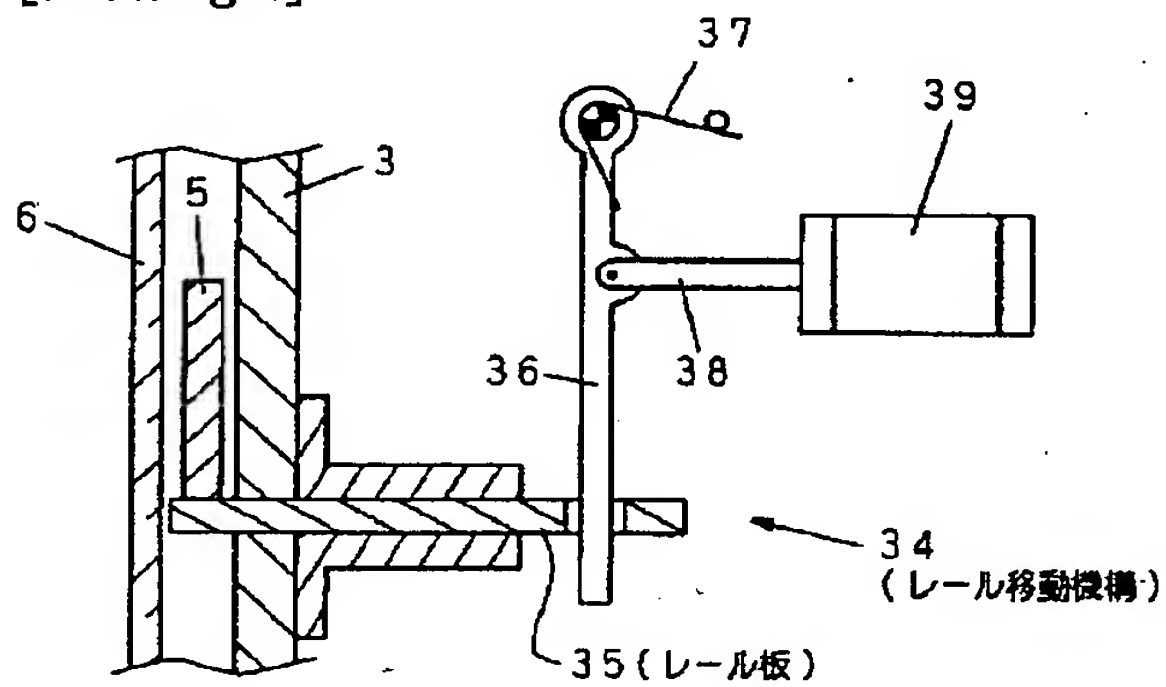
**DRAWINGS**

---

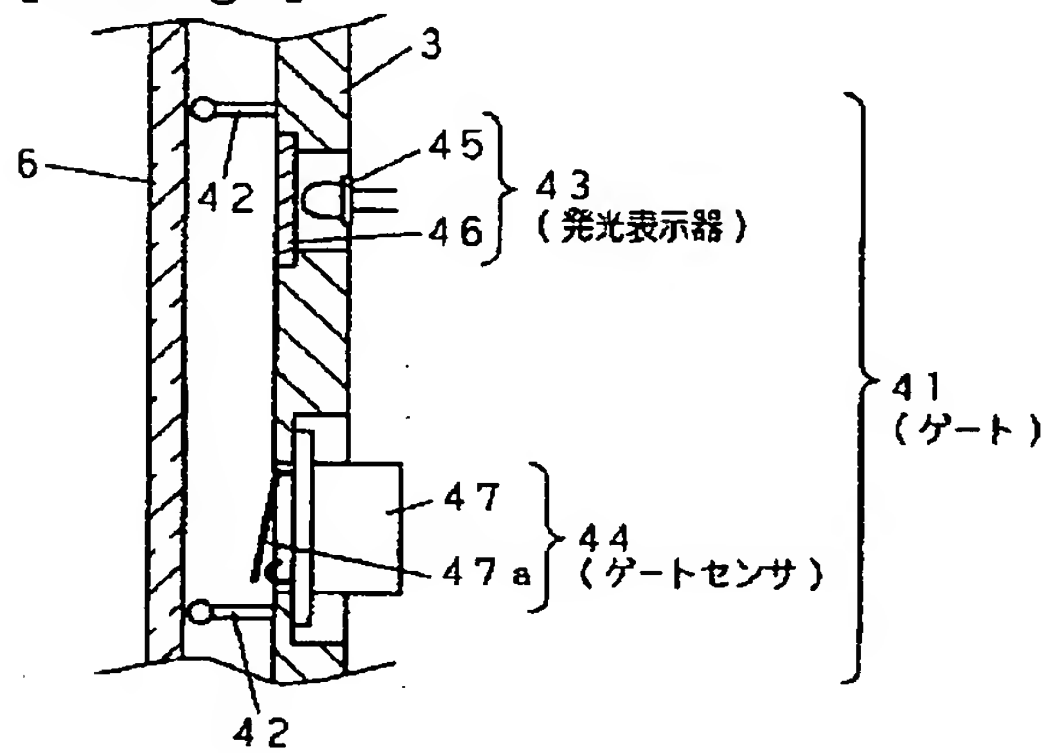




[Drawing 4]



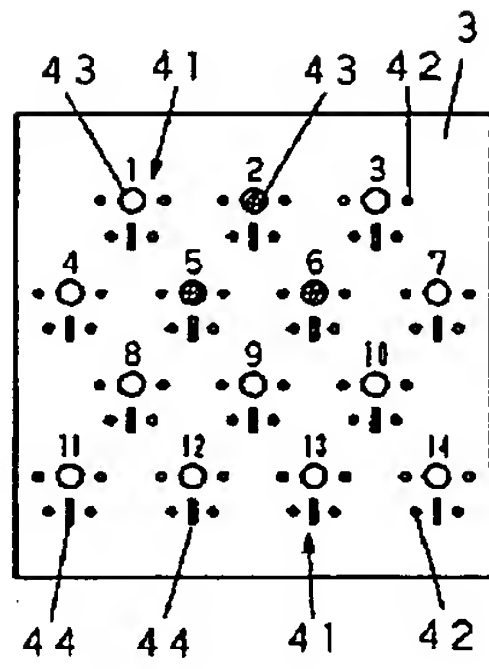
[Drawing 5]



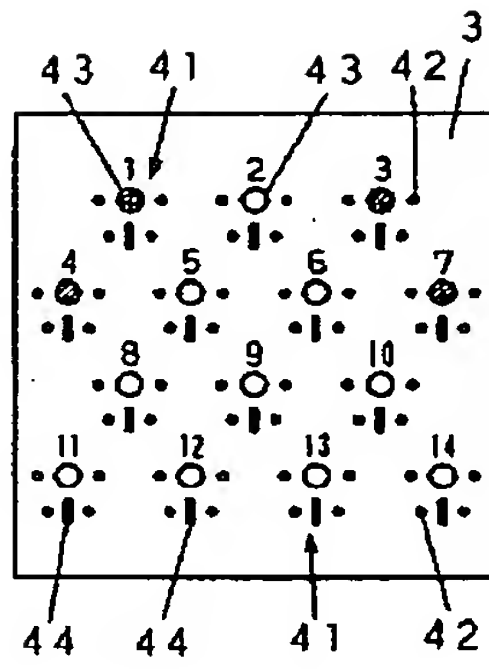
[Drawing 6]



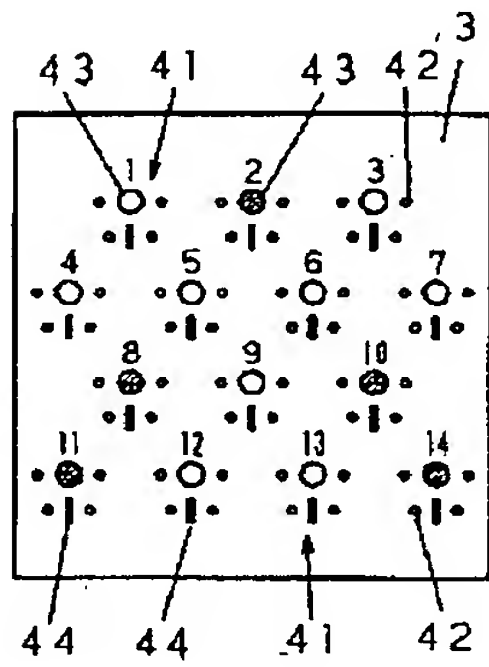
(A)



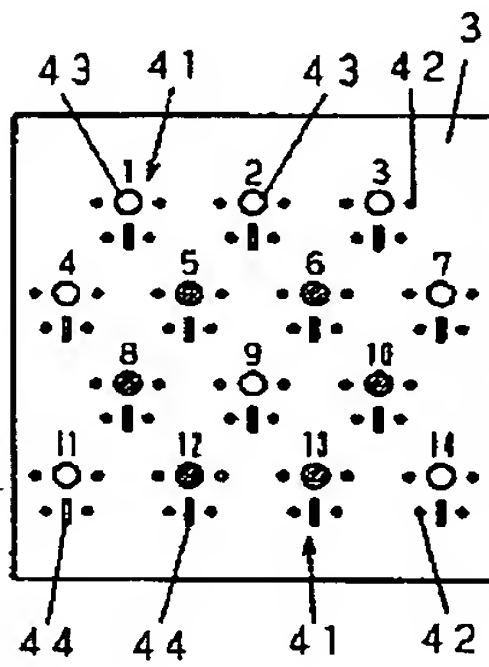
(B)



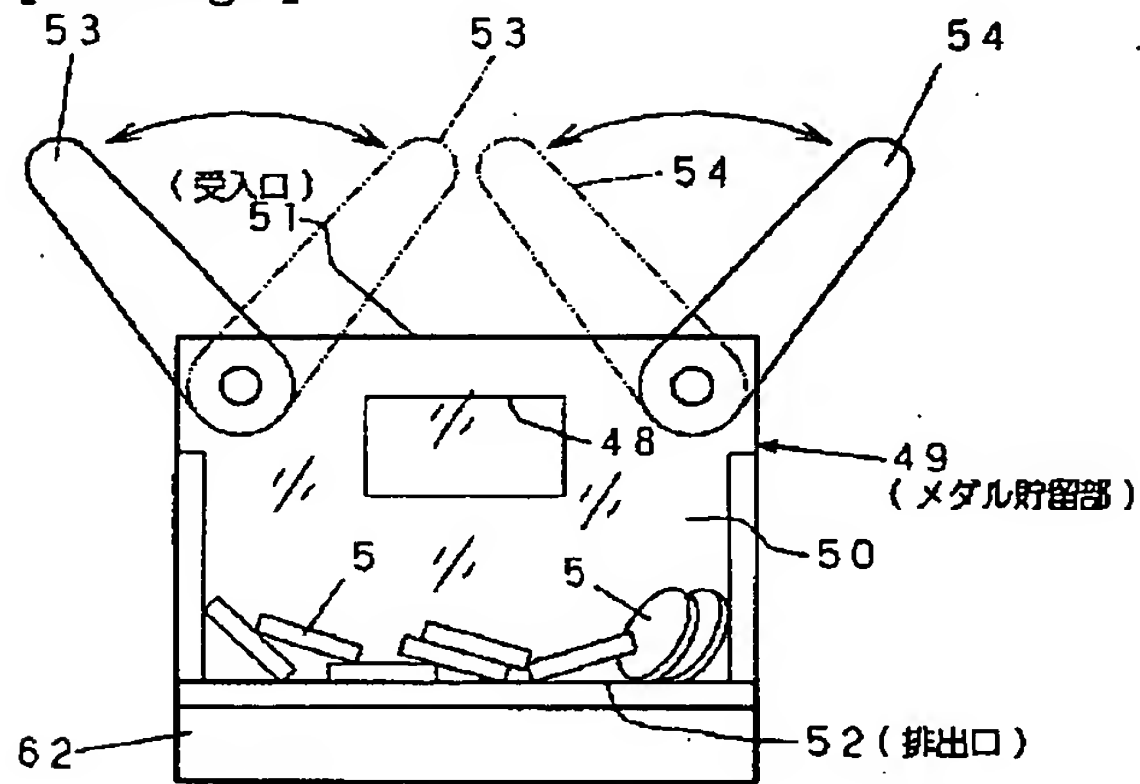
(C)



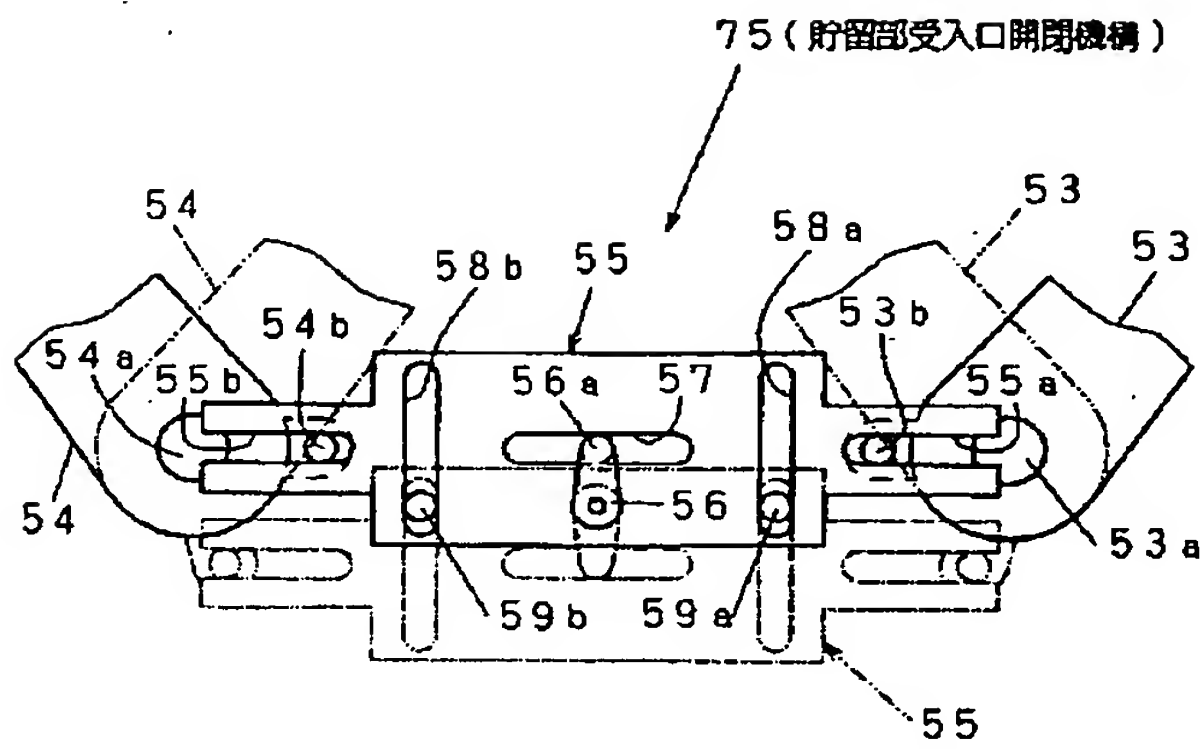
(D)



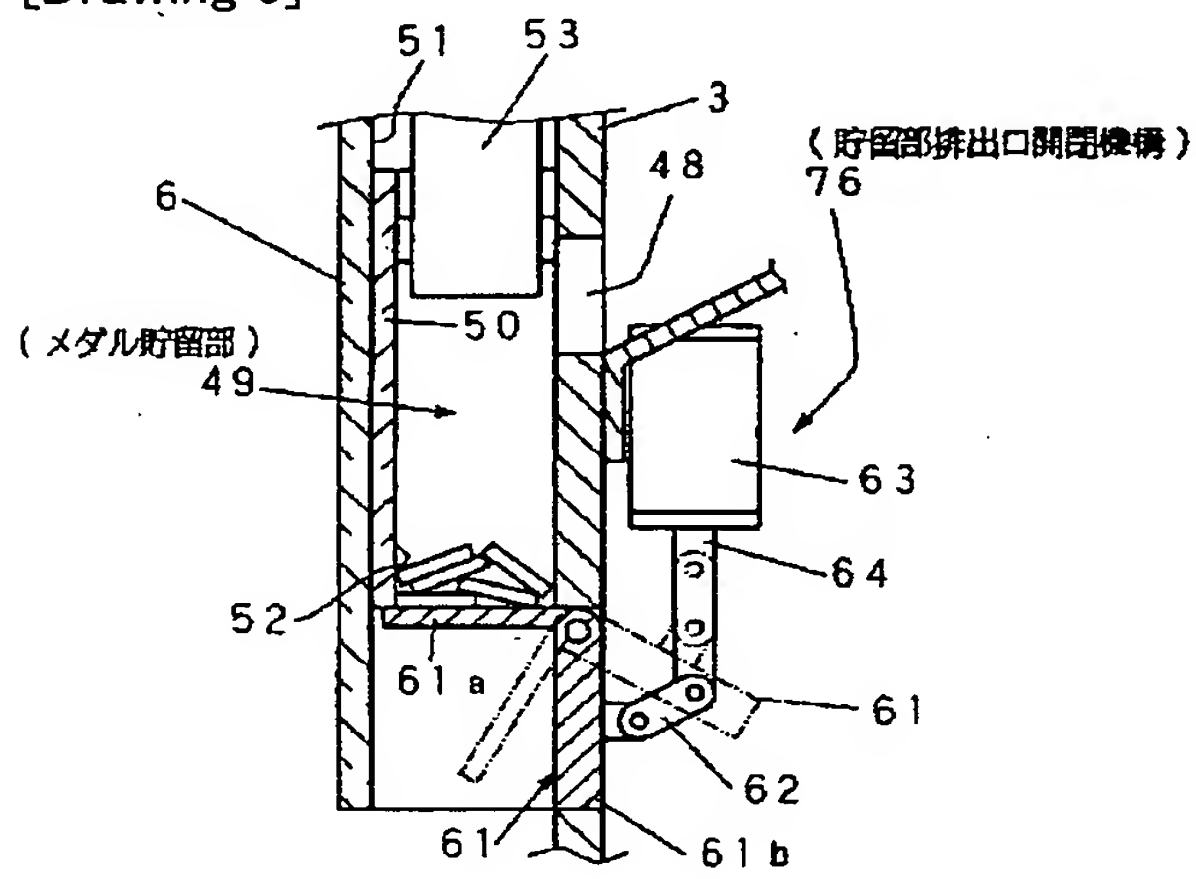
[Drawing 7]



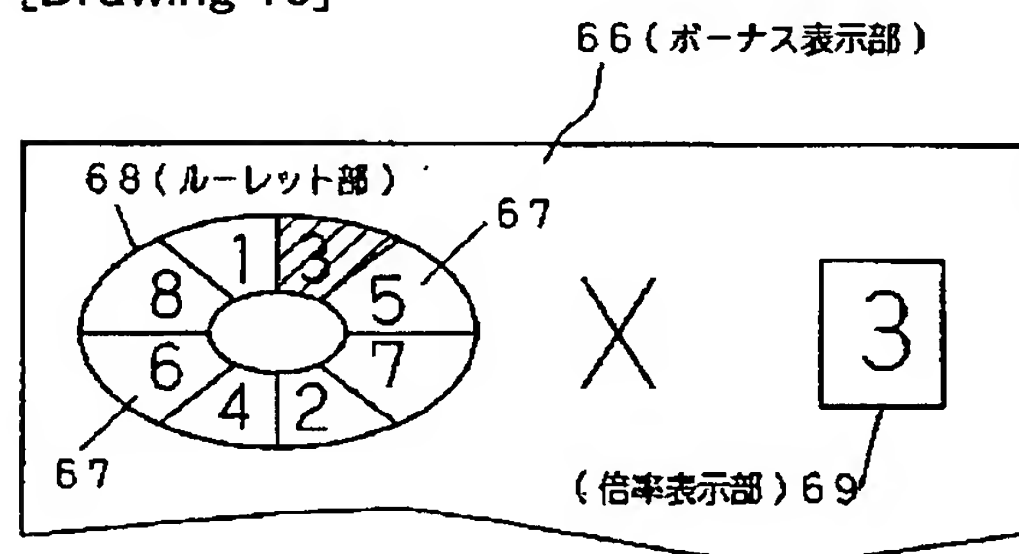
[Drawing 8]



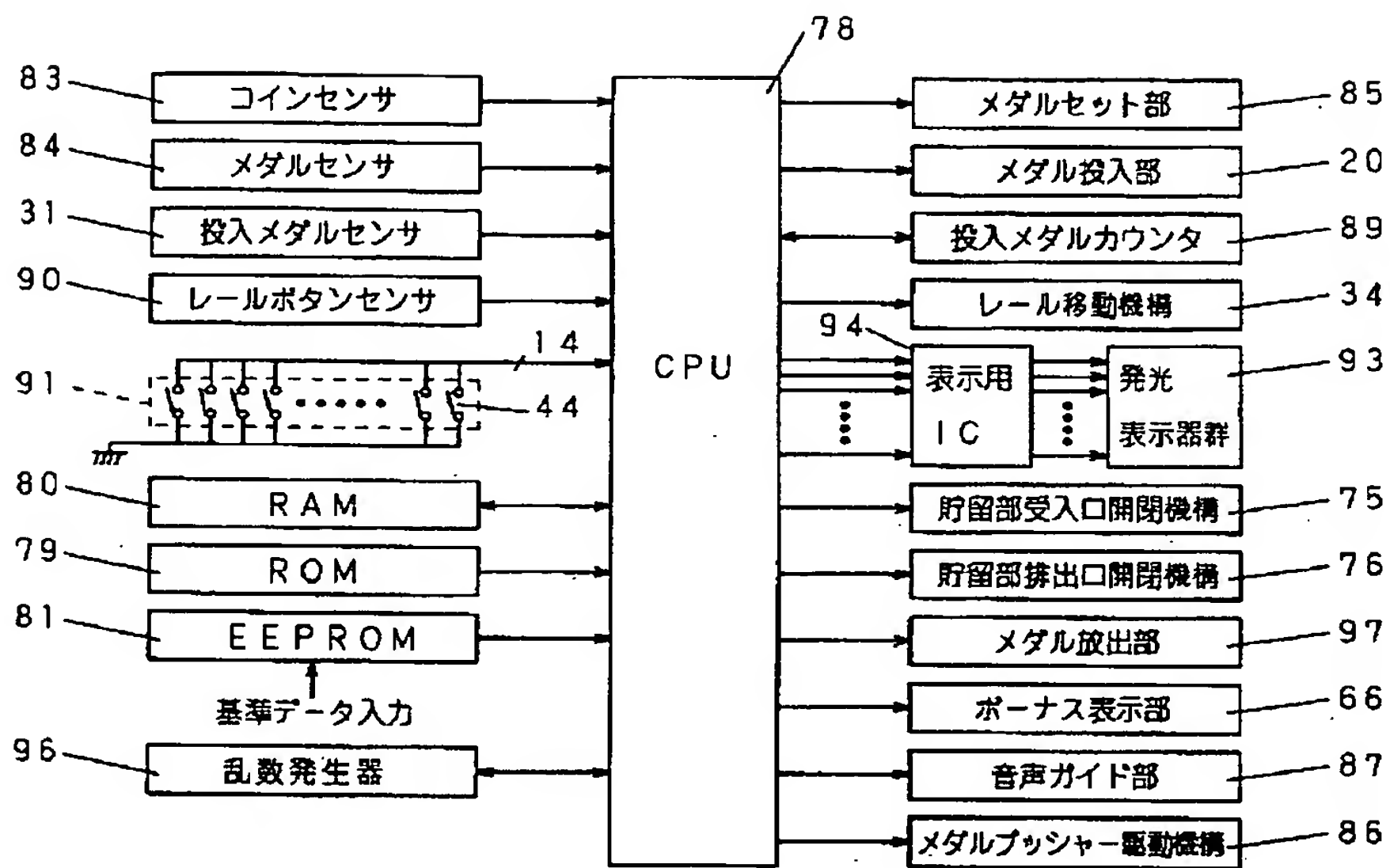
[Drawing 9]



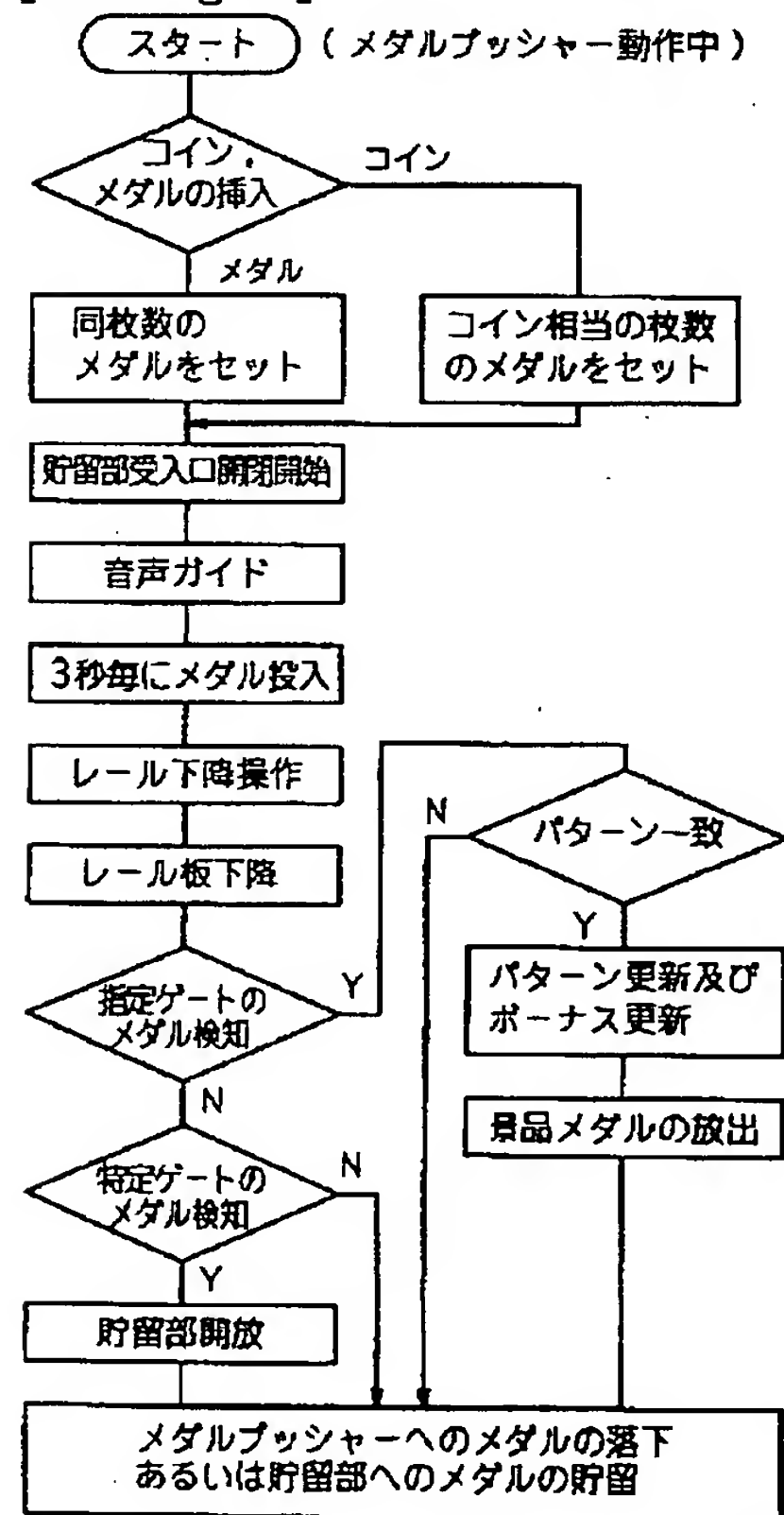
[Drawing 10]



[Drawing 11]



[Drawing 12]



[Translation done.]